THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
PC WORLD VIETNAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
03.2011 | 88

THẾ GIỚI VI TÍNH

GAME VIỆT TRÊN iOS

KỸ NĂNG ĐỂ NÂNG TẦM NGÀNH GAME

STARCRAFT 2: CHIẾN LƯỢC TERRAN CƠ BẢN

Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds

SIÊU NHÂN HAI THẾ GIỚI

Giá: 15.000 đ
ISSN: 1859 - 1833

MEGA VNN

Fibervnn
Internet cáp quang

CHẤT LƯỢNG VƯỢT TRỘI
GIÁ CƯỚC LINH HOẠT
KHUYẾN MÃI HẤP DẪN

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

Mừng Tân Niên - Đón Tân Lộc từ **MegaVNN** và **FiberVNN**. Chương trình khuyến mãi mới hấp dẫn từ **18/02** đến **03/4/2011** dành cho khách hàng đăng ký dịch vụ **MegaVNN, FiberVNN** và **Điện thoại cố định** của VNPT TP. Hồ Chí Minh: **Giảm cước hòa mạng, tặng cước dịch vụ, tặng cước thuê bao, tặng phần mềm diệt virus MegaSecurity, tặng modem wifi** và **nhiều ưu đãi khác.**

Đặc biệt, **có chính sách ưu đãi riêng dành cho khách hàng DOANH NGHIỆP**

Vui lòng liên hệ để biết thêm thông tin và đăng ký:
- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmai**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

MegaVNN - Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất liên tục bốn năm liền 2007-2008-2009-2010 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

VNPT TP. HỒ CHÍ MINH

VNPT

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tường Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 3.2011 - SỐ 88

GIỚI THIỆU

20 Gods Vs Humans - Người, thần đấu trí
23 Apache Air Assault - Mô phỏng trực thăng
26 Clones - Hành tinh sinh vật vô tính
28 Drakensang: The River of Time - Dòng chảy thời gian
30 Heaven - Thiên đường
32 CSI - Fatal Conspiracy: Đội điều tra hiện trường
34 Gray Matter - Chất xám
36 Who's That Flying? - Lập công chuộc tội
38 Two Worlds II - Hai thế giới
39 Police Simulator - Cảnh sát đa tài
40 Flight Control HD - Quản lý bay
41 Chicken Invaders 4 - Ultimate Omelette - Món trứng rán đỉnh cao
42 Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds - Siêu nhân hai thế giới
46 Stacking - Búp bê xếp chồng
47 Golden Sun: Dark Dawn - Truyền thuyết Hắc Ám Bình Minh
49 Ghost Trick: Phantom Detective - Thám tử ma bất đắc dĩ
51 Secret of Mana - Bí mật thần kiếm
52 Game Việt trên iOS
54 2010: Những game thủ thành hay nhất

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
5 Tin trong nước
6 Metroid: Other M và tôi
8 Không ngừng thay đổi
10 Kỹ năng để nâng tầm ngành game
11 Game di động bản quyền trong cái chạm tay

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

12 "Mạng Xã hội" và những gã "geek" đặc biệt

14 Tân Thiếu Lâm Tự

ÂM NHẠC

15 Sắm dàn "10 triệu", "1 nghìn"...

CỜ

18 Power Grid – Mạng lưới năng lượng

CŨ MÀ HAY

57 Một thời oanh liệt

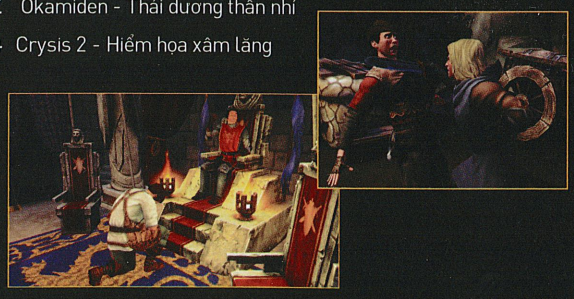
SẮP PHÁT HÀNH

59 Lịch phát hành

61 The Sims Medieval - Quay về thời Trung Cổ

62 Okamiden - Thái dương thần nhí

64 Crysis 2 - Hiểm họa xâm lăng



PHẦN CỨNG

65 Hai chuột "chiến" mang họ Steelseries

66 Những phụ kiện "căn cơ" nhất của PS3

TRỢ GIÚP

68 Starcraft2: Chiến lược Terran cơ bản

72 Bạn gái với nhau...

75 Hỏi - đáp

SÂN GAME

76 Những game hay nhưng "chìm" nhất năm 2010

79 "Rắn" đã tiến hóa như thế nào?

SONY TUNG PHIÊN BẢN PS3 ĐẶC BIỆT

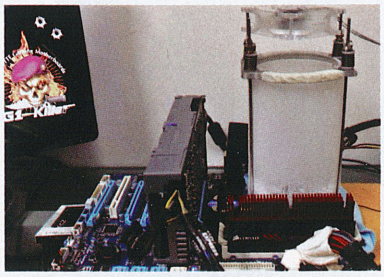
Nhằm chào đón "lễ ra mắt" Killzone 3 - tựa game độc quyền cho PS3, hãng Sony thông báo rằng sẽ sản xuất 1 phiên bản PS3 đặc biệt. Theo đó, game thủ sẽ có cơ hội sở hữu một bộ máy PS3 với dung lượng HDD 160GB, tay cầm Dual-Shock 3 và cả dĩa game Killzone 3 với giá khoảng 6 triệu đồng (khoảng 300 đô-la Mỹ). Xem ra game thủ đã quá hời khi sở hữu game Killzone 3 hoàn toàn miễn phí, bởi bộ PS3 bình thường hiện đang bán đồng giá.

Hiện tại, Killzone 3 đã được nhà phát hành cho phép chơi thử thông qua PlayStation Store. Với chỉ duy nhất một màn chơi với tên gọi Icy Incursion, game thủ sẽ tham gia vào cuộc đối đầu giữa 2 đạo quân Interplanetary Strategic Alliance và Nazi-like Helghast.

Bên cạnh đó, Killzone 3 sẽ được phát hành dưới 2 dạng: bản thường sẽ có giá khoảng 1,2 triệu đồng (khoảng 60 đô-la Mỹ) và bản sản xuất có giới hạn với mức giá khoảng 2,6 triệu đồng (khoảng 130 đô-la Mỹ).

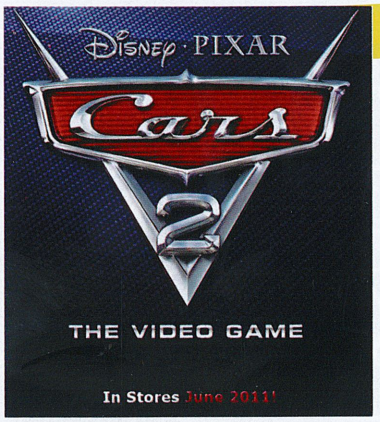
MAD222 ĐOẠT GIẢI ÉP XUNG "AMD HIGHEST CLOCK (EVER) CONTEST!"

Cuộc thi overclock trên được tổ chức tại Đài Loan và do nhà sản xuất linh kiện vi tính Gygabyte tổ chức. Được khởi tranh từ ngày 1-31/1/2011, cuộc thi được diễn ra sôi nổi qua 2 vòng đấu gay cấn, bao gồm: Max validation (hiệu năng cao nhất) và SuperPI 1M (tốc độ xử lý cao nhất). Ngoài việc sử dụng vi xử lý AMD, thí sinh còn được sử dụng BMC hàng khủng GA-890FXA-UD7 của Gygabyte làm phương tiện thi đấu. Kết quả chung cuộc đã được thông báo với giải nhất thuộc về thí sinh đến từ Hồng Kông với biệt danh là Mad222. Xếp sau Mad222 là thí sinh đến từ Ba Lan với biệt danh MILANS và xếp hạng 3 thuộc về chew* đến từ Mỹ.



Bảng xếp hạng cùng với thông số ép xung của 3 thí sinh đoạt giải "AMD Highest Clock (ever) Contest!":

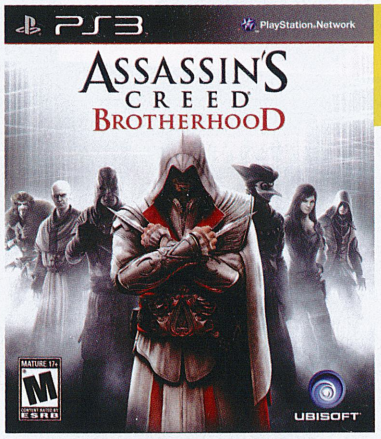
	Overclocker	Max Validation	SuperPI 1M
Hạng 1	Mad222	7344,48MHz	9sec 609ms
Hạng 2	MILANS	7182,04MHz	9sec 765ms
Hạng 3	chew*	7168,7MHz	9sec 829ms



SÔI ĐỘNG MÙA HÈ CÙNG CARS 2

Theo dự kiến, bản game của Cars 2 sẽ ra mắt game thủ vào đầu tháng 6/2011 này cho các hệ máy: PC, PS2, PSP, X360, Nintendo DS và Wii. Điều đặc biệt chính là người chơi có thể kết nối vào thế giới các loại xe trên Internet thông qua web game hoàn toàn miễn phí.

Hơn nữa, game thủ còn có cơ hội tham gia vào thế giới mang tên CHROME (Command Headquarters for Recon Operations and Motorized Espionage). Tại đây, game thủ có thể vào vai của khoảng 20 nhân vật là ô tô để tham gia vào cuộc phiêu lưu kỳ thú. Qua những chuyến hành trình trên hệ console hay PC, người chơi sẽ mở khóa được những món đồ hay ô tô trên web game miễn phí với tên gọi World of Cars Online. Cars 2 sẽ ra mắt vào ngày 06/06/2011 và được đánh giá phù hợp với mọi lứa tuổi.



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD LẬP KỶ LỤC CHO UBISOFT

Với số lượng hơn 6,5 triệu bản game được phát hành, Assassin's Creed: Brotherhood đã làm nên một thành công rực rỡ cho nhà phát hành game đặt trụ sở tại Pháp - Ubisoft. Tuy Ubisoft chỉ trông chờ tổng thu nhập cho đến hết 31/12/2010 là khoảng 701 triệu đô-la Mỹ nhưng thực tế con số thực lại đạt mức hơn 809 triệu đô-la Mỹ. Tăng khoảng 21,2% so với cùng kỳ năm ngoái.

Ubisoft cũng cho biết góp phần không nhỏ vào thành công là sự góp phần của các game nhảy đang được ưa chuộng, như: Just Dance, Just Dance 2, Just Dance Kids, Michael Jackson: The Experience và Dance on Broadway đã bán được tổng số hơn 10,5 triệu bản game. Bên cạnh đó, các game phát hành cho thiết bị Kinect (Your Shape: Fitness Evolved và Fighters Uncaged) cũng đóng góp hơn 2 triệu bản, chiếm khoảng 18% doanh số game bán ra dành cho Kinect tại thị trường Mỹ và 21% tại thị trường châu Âu.

Nhìn về tương lai, Ubisoft trông đợi sẽ đạt khoảng 1,38 tỷ đô-la Mỹ cho năm tài chính, cụ thể quý cuối cùng sẽ đạt doanh số khoảng 214 triệu đô-la Mỹ. Theo nhiều chuyên gia, điều này hoàn toàn có thể đạt được khi mà các game lớn của Ubisoft đang được triển khai, như: Assassin's Creed: Brotherhood cho hệ PC; Beyond Good and Evil HD phát hành trên Xbox Live và 6 tựa game khác dành cho hệ máy Nintendo 3DS.

CHẶN TRUY CẬP GAME ONLINE TỪ 22G-8G

Theo yêu cầu của Bộ TT-TT, từ ngày 30/3/2011, các nhà cung cấp dịch vụ Internet (ISP) phải triển khai chặn việc truy nhập đến game online từ các đại lý Internet và điểm truy nhập Internet công cộng do ISP đang quản lý từ 10g đêm đến 8g sáng hôm sau. Thời gian cung cấp và sử dụng các dịch vụ Internet khác ngoài game online tại các đại lý Internet sẽ được tuân thủ theo quy định về thời gian đóng mở cửa hàng ngày của các đại lý Internet quy định bởi UBND các tỉnh, thành phố . Ngoài ra, các doanh nghiệp game online sẽ phải báo cáo Bộ TT-TT toàn bộ địa chỉ IP của các máy chủ game online. Sau đó, các ISP sẽ quy hoạch, sắp xếp lại dải địa chỉ IP của các đại lý Internet trước ngày 15/3. Bên cạnh đó, trước ngày mùng 10 hàng quí, các ISP có trách nhiệm báo cáo Bộ TT-TT về số lượng các đại lý Internet, hiệu quả của việc áp dụng giải pháp kỹ thuật, khó khăn vướng mắc, kiến nghị.

MÙA THI SẮP ĐẾN

Từ ngày 20/2-20/3/2011, báo SGGP vào công ty VNG cùng thực hiện chương trình tư vấn chọn nghề, chọn trường cho các học sinh trung học phổ thông trong mùa tuyển sinh ĐH-CĐ năm nay. Với phương châm định hướng nghề nghiệp sau đó mới chọn trường, chương trình sẽ đi đến từng địa phương để cung cấp thông tin để thí sinh chọn ngành nghề phù hợp. Chương trình thực hiện tại TP.HCM (20/2), Cà Mau (27/2), Trà Vinh (27/2), Hậu Giang (13/3) và An Giang (20/3).

NETGAME ASIA: GÀ TAM QUỐC SẮP "XUẤT CHUỒNG"

Trò chơi trên mạng xã hội Livevn Gà Tam Quốc ra mắt ngày 25/02/2011 với phiên bản đầu tiên mang tên Ngư Ông Đắc Lợi. Gà Tam Quốc là dự án trò chơi trên mạng xã hội (social game) đầu tiên của Netgame Asia tại mạng xã hội www.livevn.com. Trong game này, ba thế lực Ngụy, Thục, Ngô sẽ là một trải nghiệm mới. Bên cạnh những điển tích Tam Quốc nổi tiếng, hệ thống câu đố về giáo dục, văn hóa, xã hội hoặc hệ thống mời gọi bạn bè sẽ hỗ trợ đắc lực và đem đến những điều bất ngờ thú vị cho người chơi.

THẺ FPT GATE: NẠP TIỀN CHO ĐA DỊCH VỤ

Ngày 21/2/2011, 7 mạng viễn thông trên thị trường Việt Nam đều cho phép nạp tiền điện thoại bằng thẻ Gate. Theo đó, Mobifone, Vinaphone, Viettel, S-Fone, Beeline, Vietnamobile và EVNT sẽ đồng khởi với dịch vụ hoàn toàn mới, cho phép nạp tiền điện thoại bằng thẻ Gate...Ngoài ra, thẻ này còn được lưu thông trong các dịch vụ khác của FPT Online, VTC game, Net2E, Asiasoft, Sgame, Netgame, Tamtay.vn, Vitalk, iWin.vn, Mega.1280.vn hay Garena...

BOOM MỞ THÊM HERO MODE

Boom ra mắt vào năm 2007 thuộc thể loại Casual. Nhiều người cho rằng Hero Mode, ra mắt vào đầu 2011, chính là game Boom 2 thuộc thể loại MMORPG. Nhưng trên thực tế, cả thể loại Casual và MMORPG đều tích hợp chung trong game Boom hiện tại.

WEB GAME CỦA VTC: VUA PHÁP THUẬT VÀ ĐẠI GIA

Sau khi Vua Pháp Thuật mở sự kiện thử thách tình yêu vào ngày lễ Tình nhân 14/2, ngày 28/01/2011, VTC Game hợp tác với SGame phát hành webgame Đại Gia. Đây là game trực tuyến đầu tiên của VTC được phát hành trong năm 2011. Đại Gia là tên Việt hoá của game Business Tycoon Online (Trung Quốc).

CHƯƠNG TRÌNH CHĂM SÓC DA HỌC ĐƯỜNG

"ACNES – HẾT MỤN, TA CÙNG VUI!"

Chương trình khám da học đường "Acnes - Hết mụn, ta cùng vui!" do công ty Rohto-Mentholatum (Việt Nam) phối hợp cùng Bệnh viện Da liễu tổ chức nhằm tạo cơ hội cho các bạn chia sẻ, khám và tư vấn với các bác sĩ da liễu về cách chăm sóc da, đặc biệt là phòng ngừa và trị mụn trứng cá hiệu quả.

Đây là một hoạt động thường niên rất thiết thực dành cho các bạn học sinh của nhãn hàng **Acnes, công ty Rohto-Mentholatum (Việt Nam). Năm nay chương trình diễn ra từ ngày 14/2 đến 4/3/2011 tại 30 trường THPT ở TPHCM, Hà Nội, Đà Nẵng**. Hãy luôn tự tin và xinh tươi với "Acnes - Hết mụn, ta cùng vui!" nhé.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO, PSP 3000 (Chơi game từ thẻ nhớ): 5 triệu
Play Station 2 (Tặng 5 game): 2,6 triệu
XB360 Elite (Jasper): 7 triệu
PS3 Slim 160GB (Chơi game từ ổ cứng): 7,6 triệu
Wii chơi game từ ổ cứng, có sẵn 130 games: 5,9 triệu
NDS: 2,8 triệu (Tặng kèm 1000 Game)

PS Move
2,2 triệu

Kinect
4,6 triệu

Metroid: Other M và tôi

"Tôi thực sự không ưa viết về phụ nữ trong game"

Tôi vô cùng ngạc nhiên trước phản ứng của bạn đọc với số điểm đánh giá 2/5 mà tôi chấm cho Metroid: Other M (hệ máy Wii) trên G4TV.com. Không phải do phản ứng từ diễn đàn. Điều làm tôi ngạc nhiên là tôi bị dán nhãn là "nữ giới", một từ (mang tính phân biệt giới tính) mà tôi thường không chấp nhận.

Sự thật là tôi không cần biết có bao nhiêu phụ nữ làm trong ngành phát triển game này, hay nhà sản xuất nào đó đưa bạn gái của anh ta vào làm nhân vật trong game. Tôi đã gặp rất nhiều phụ nữ thành công trong ngành này, vốn do đàn ông thống trị, không bởi vì họ là phái nữ. Tôi không hề muốn được dán nhãn là "girl gamer" (game thủ nữ) hay tách biệt với bạn bè cùng lứa chỉ vì khác biệt giới tính. Bất kỳ ai có tài năng, đam mê, sáng tạo đều nên được khuyến khích để phát triển trong ngành này.

Tôi bắt gặp hình ảnh phụ nữ trong game hàng ngày và dường như bởi vì tôi được lập trình về mặt sinh học luôn chọn nhân vật nữ. Tôi rất quan tâm về chân dung của phụ nữ trong game: Một số nhân vật thật tuyệt vời, một số khá, một số trung bình, một số lại vượt xa khỏi trí tưởng tượng. Ở phía tích cực là Elena và Chloe trong Uncharted 2; Ở giữa có Halo hay Mass Effect vì nhân vật nữ trong các game này là nhân vật nam được bọc lại bằng lớp da mới, rồi sau đó "đắp" thêm các nét đặc trưng của phụ nữ như mông, ngực ... Có lúc tôi tự cảm ơn khi được điều khiển một nhân vật với áo giáp che phủ toàn bộ chứ không phải mặc một cái tã bằng lông thú.

Tôi không bao giờ quên lần đầu tiên tôi bị "choáng" bởi nhân vật nữ trong game. Gia đình tôi tặng tôi trò chơi Trespasser hồi Giáng Sinh năm 1998. Nhân vật nữ chính cùng các con khủng long có vẻ thật "khủng" đối với một cô gái như tôi lúc đó phải không? Trong lúc mẹ tôi đứng đằng sau, tôi khởi động trò chơi, tôi thấy thanh trạng thái hiển thị máu là một hình xăm hình trái tim nằm trên một bên ngực to của nhân vật chính. Thật là tởm và tôi đã quay đi, cảm thấy game này không dành cho tôi, mặc dù về lý thuyết có vẻ là chúng được thiết kế cho tôi. Sau này khi đọc lại các bài đánh giá giới thiệu cũ về Trespasser tôi thấy đa số trong đó nói về thanh máu và bộ ngực "khủng" của cô ta.

Chuyện này khiến tôi nghĩ về lằn ranh của vấn đề giới tính trong game. Lối chơi còn nhiều điều cần quan tâm cải tiến hơn là những bộ ngực khổ lớn! Cách thể hiện hình tượng phụ nữ trong game đang gặp vấn đề mang tính hệ thống. Đó không chỉ là cách hình dung phụ nữ trong game – mà còn là cách tiếp thị và truyền thông game trên báo chí.

Có lẽ, cho đến khi các nhà phát triển, phát hành, tiếp thị cải thiện cách thể hiện hình tượng nữ giới, phụ nữ sẽ vẫn phải quanh quẩn ở "ngoại ô" của văn hoá game mặc dù tỷ lệ của họ trong ngành game ngày càng gia tăng.

Abbie Heppe, tác giả bài viết này là nhà sản xuất nội dung cao cấp của G4TV.com.

YÊN KHÊ lược dịch

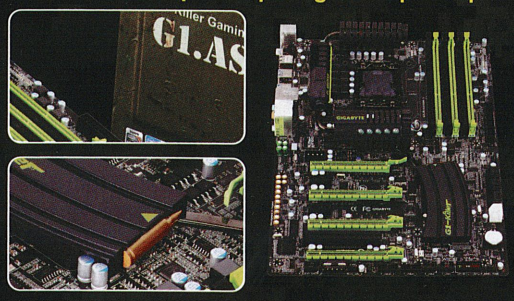
GIGABYTE™

G1-Killer

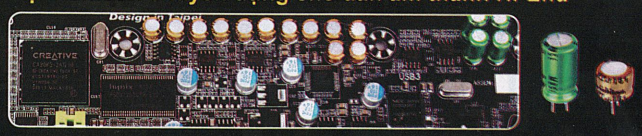
TRANG BỊ CHO BẢN THÂN

- ĐỒ HỌA CỰC ĐẸP
- TỐC ĐỘ CỰC NHANH
- ÂM THANH CỰC HAY
- ĐỘ BỀN CỰC CAO

Thiết kế tản nhiệt theo phong cách quân sự

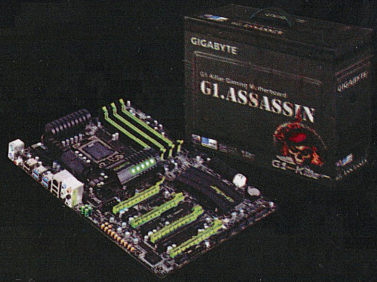


Tụ Nichicon chuyên dụng cho dàn âm thanh Hi-End



G1-Killer - Bo mạch chủ dành cho Game thủ

G1.ASSASSIN
G1.SNIPER
G1.GUERILLA



Supports intel CORE inside

intel Chipset inside INTEL X58
Extreme gaming performance

X-Fi XTREME FIDELITY 20K2 powered by CREATIVE

Killer E2100 GAME NETWORKING

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Không ngừng thay đổi

Tại sao các nhân vật game online đều luôn phải có 2 cột HP và mana? Tại sao kỹ năng của các nhân vật lại cứ phải học tuần tự trước sau mà không thể hoán đổi ? Những câu hỏi này từng được 1 số game thủ "rắc rối" đặt ra và bị liệt vào dạng "ngớ ngẩn". Song đến nay, những nhà thiết kế game lại quan tâm những thắc mắc ấy, từ góc độ là những đòi hỏi giúp thay đổi thế giới game tương lai.

Bắt đầu từ phiên bản 2, game bắn súng nhập vai hành động Call of Duty đã có 1 thay đổi quan trọng: nhân vật điều khiển không còn thanh HP nữa. Nếu bị trúng đạn, nhân vật sẽ bị hoa mắt, mất khả năng bắn trả và cần tìm chỗ ẩn nấp nếu không muốn gục ngã. Sau khoảng thời gian ngắn được che chắn, nhân vật sẽ hồi phục lại trạng thái bình thường, lại tiếp tục lao vào cuộc chiến. Theo những nhà thiết kế game, sự thay đổi này giúp nhân vật điều khiển chủ động hơn, không còn cần đến những bình cứu thương và nhất là người chơi không còn bận tâm đến khái niệm "cột máu" nữa.

Thay đổi của CoD2, theo góc nhìn của những người làm game, thực sự đầy giá trị. Trò chơi đã tiên phong cải tổ 1 yếu tố quan trọng, tưởng như bất biến trong thế giới game, là 2 cột mana và HP (máu). Nhiều game thủ tỏ ra hào hứng với thay đổi này, trong khi những người khác lại thấy hụt hẫng. Tuy nhiên, cho đến nay, với 3 phiên bản tiếp theo cùng cung cách xoá bỏ thanh HP, CoD đã chứng minh game thủ sẽ không cần nghĩ đến và quan sát thành HP trong trò chơi của mình nữa.

Với 1 game nhập vai khác, Legacy of Kain, nhà sản xuất đã tìm ra sự khác biệt khi cho các nhân vật những phương thức tấn công mới nằm ngoài lựa chọn chỉ lao vào chặt chém truyền thống, như rút linh hồn, làm giảm tinh thần chiến đấu của đối phương... Đặc biệt, tuỳ vào vũ khí trong tay có tính năng đặc biệt nào, và cột năng lượng vũ khí đầy, nhân vật sẽ có thể kết hợp

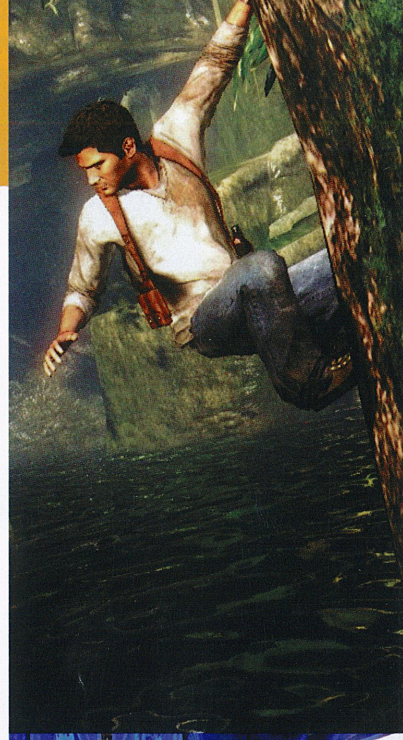
với cơ hội ra đòn, hạ gục đối phương chỉ với 1 chiêu bất chấp đối phương được trang bị và rèn luyện ra sao. Những thay đổi ở các game trên, chỉ là 1 số trong những hướng vận động cách tân cấu trúc, cách chơi game mà các nhà sản xuất thế giới hướng đến. Người ta luôn đặt câu hỏi, tìm kiếm những cái mới, cách thức trình diễn, thể hiện mới không chỉ nằm trong kỹ thuật thiết kế hình ảnh, chất lượng game, mà còn nằm trong tư duy về xây dựng game. Loại dần đi những yếu tố bất hợp lý, đưa game đến sát những hiệu ứng vật lý, chuyển biến sinh lý đời thường hơn đang là lựa chọn của các nhà làm game. Nhất là với game online mang yếu tố cập nhật cộng đồng cao, các nhà sản xuất lại càng phải coi trọng sự thay đổi. Trả lời câu hỏi sao nhân vật game online chỉ điều khiển đơn lẻ, Bá Chủ Thế Giới (Granado Esspada) đã đưa ra lối chơi điều khiển 3 nhân vật cùng lúc. Trả lời thắc mắc nhân vật game hành động thiếu thực tế, Xích Bích online chỉ cho phép nhân vật tấn công khi quay mặt về đối phương. Nhằm làm phong phú bối cảnh game, World of WarCraft đã áp dụng phương pháp Phasing cho các nhân vật, tuỳ cấp độ,cách ứng xử, sẽ có những khung cảnh khác nhau khi nhân vật quay lại cùng với 1 khu vực địa hình.

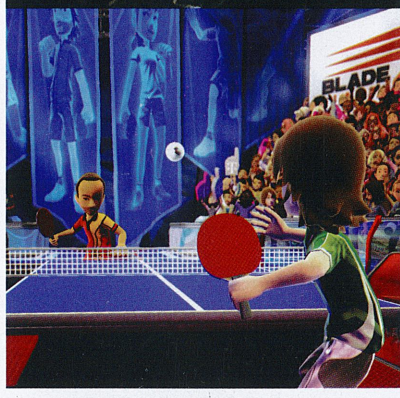
Đánh giá chung của thị trường game thế giới cho thấy, năm 2011 sẽ tiếp tục có những chuyển biến cách tân mạnh mẽ về xây dựng game. Điển hình nhất là giấc mơ Diablo III đang trình làng sẽ áp dụng bài toán Phasing trong hệ thống các nhiệm vụ của nhân vật, và cho phép các nhân vật trong cùng tài khoản có chung thùng đồ. Tiếu Ngạo Giang Hồ online lại hứa hẹn có 1 hệ thống nhân vật NPC có cá tính hơn và biết di chuyển đi lại chứ không đứng im 1 chỗ nữa.

Một số nhà sản xuất game Hàn quốc lại "bí ẩn" tiết lộ sẽ có những game mới phá cách về lối xây dựng nhân vật theo hướng đời thường hơn. Nhân vật sẽ không có hệ thống bang phái hay chiêu thức cố định mà sẽ tự tạo nên kỹ năng riêng. Một người chơi "truyền thống" sẽ đơn giản cứ phát triển nhân vật theo lộ trình có sẵn, nhưng 1 người chơi phá cách sẽ có quyền để nhân vật đi học hỏi khắp nơi về các kỹ thuật chiến đấu, chiêu thức, rồi tự chế ra võ học cho mình. Cách xây dựng nhân vật như thế sẽ cực kỳ đa dạng, song đổi lại người chơi sẽ phải kỳ công hơn và tư duy cao hơn.

Các nhà phát triển game Trung Quốc còn hướng đến những tiêu chí chơi game mới hơn. Họ hy vọng sẽ xoá bỏ khoảng cách giữa những người chơi game trước và sau bằng những môi trường tương tác linh hoạt, những bản đồ game tích hợp nhiều cấp độ nhân vật cùng chơi... Một nhân vật chơi lâu ngày, đang rất khủng cũng có thể bị hạ đo ván bởi 1 tên nhãi nhép nếu kẻ mới chơi đó biết cách dùng độc dược, lợi dụng địa hình đánh lén hay học các skill độc đáo để ám sát. Theo nhiều người nhìn nhận, những tính năng mới này sẽ làm cho các môi trường game đa dạng, khốc liệt hơn, thách thức hơn, buộc người chơi phải xây dựng được tinh thần đồng đội, cộng đồng để bảo vệ nhau.

Tiêu chí cộng đồng cũng được các nhà phát triển game đặc biệt chú trọng từ năm 2011. Đại diện 1 số nhà phát hành bày tỏ, người chơi game ngày càng đề cao vai trò tương tác, quan hệ cộng đồng trong các dòng game, nên đòi hỏi người làm game phải thay đổi theo. Quan trọng là những nhà phát triển có định hướng cộng đồng hợp lý hay không để vận dụng khôn khéo vào sản phẩm, nhất là ở các game online nặng tính "cày cuốc" level. Một điển hình thử sức đã thành công ở thị phần game Granado Espada tại Singapore là nhà phát hành IAH tổ chức các hoạt động offline dã ngoại, công ích xã hội cho game thủ. Những người tham gia sẽ nhận được những mã code để khi vào game được tặng thẻ EXP tăng level hay vào những vùng đất đặc biệt có điểm kinh nghiệm cao hơn và nhặt được vật phẩm tốt hơn. Cách làm này giúp các game nâng cao được tính cộng đồng và trách nhiệm cá nhân mà lại xoá bỏ tâm lý "cày cuốc", vì thế được đông đảo game thủ nhiệt liệt hoan hô.





Năm 2010 được đánh dấu là năm có nhiều chuyển biến sôi nổi trong làng game thế giới, với nhiều sản phẩm và sự kiện game mới lạ, giàu kịch tính. Thế giới game 2011 vì vậy đang hứa hẹn những động thái còn mạnh mẽ hơn và cộng đồng game thủ Việt có thể an tâm nhìn thấy để hoà nhập vào không khí đó.

THANH NGUYÊN

Ed Vaizey, bộ trưởng Bộ Văn hoá, Truyền thông và các Ngành Sáng tạo, Vương quốc Anh: "Chúng ta có thể dùng báo cáo này để bắt đầu một cuộc cách mạng".

Kỹ năng để nâng tầm ngành game

Một báo cáo đánh giá kỹ năng phát triển game của Vương quốc Anh cho thấy ngay cả nền giáo dục Anh cũng chưa đáp ứng được giấc mơ của các nhà phát triển game.

Tài liệu đánh giá LivingStone-Hope Review, đã được công bố tính đến thời điểm này, cho thấy nhiều điều cần góp ý cho các nhà giáo dục – nhưng cũng khuyến nghị các hành động để biến nước Anh thành nguồn cung tài năng tốt nhất cho ngành game và hiệu ứng hiển thị.

Từ tháng 7/2010, bộ trưởng Bộ Văn hoá, Truyền thông và các Ngành Sáng tạo, Vương Quốc Anh Ed Vaizey đã yêu cầu Chủ tịch trọn đời của Square Enix ông Ian Livingstone và Alex Hope- người sáng lập hãng hiệu ứng hiển thị Double Negative – báo cáo Đánh giá Độc lập Kỹ năng cho 2 ngành game và hiệu ứng hiển thị của nước Anh. Những phát hiện được ghi nhận cho thấy các nhà giáo dục và sinh viên Anh thiếu kiến thức đến mức kinh ngạc.

Chẳng hạn, Đánh giá này phát hiện "mức nhận thức rất thấp của công chúng về sức mạnh của Vương quốc Anh trong nghệ phát triển trò chơi điện tử và hiệu ứng hiển thị". Ngoài ra, còn có các phát hiện gây sốc khác như:

Chỉ có 3% giới trẻ biết Grand Theft Auto và SingStar được phát triển tại Anh.

Chỉ có 9% giới trẻ biết rằng các hiệu ứng trong phim Inception và Harry Potter được thực hiện ở Anh.

Hơn thế, thanh niên, phụ huynh và giáo viên không biết về "các kỹ năng cần có để phát triển trong các ngành này". Nhiều người nghĩ rằng "công nghệ máy tính và thông tin" hữu dụng hơn toán cơ bản và vật lý nhưng Khảo sát cũng chỉ ra rằng giáo dục Anh chủ yếu dạy sinh viên vi tính văn phòng và CNTT-TT.

Chỉ có 1 % giáo viên và hầu như không có thanh niên nào biết rằng vật lý là môn học quan trọng nhất cho nghề phát triển game.

Chỉ có 14% giáo viên (và 3% thanh niên) nghĩ rằng toán là môn học quan trọng nhất cho nghề phát triển game.

Gần nửa số giáo viên được khảo sát (44%) cho rằng CNTT-TT là môn học quan trọng nhất để hỗ trợ công việc trong ngành game.

YÊN KHÊ

Về Đánh giá Livingstone-Hope

Thông tin công bố của Báo cáo này (có thể tải về) tại: *www.nesta.org.uk*

Để có được Báo cáo đánh giá này, 2 tác giả LivingStone và Hope đã khảo sát 564 thanh niên, 918 phụ huynh, 403 giáo viên, 19 chuyên gia sư phạm đánh giá bài giảng tại các trường đã đào tạo các sinh viên, 224 công ty game. Còn bản khảo sát trực tuyến đã ghi nhận ý kiến của 910 người.

Game di động bản quyền trong cái chạm tay

Mô hình mua game qua cửa hàng trực tuyến sử dụng tài khoản điện thoại di động mở rộng thêm thị trường game di động Việt Nam, góp phần đẩy mạnh bảo vệ bản quyền.

QUỐC PHI

Game mới trên mạng xã hội" Vinaphone

Nếu như nhiều tựa game của Zynga thành công rực rỡ trên Facebook thì sự xuất hiện của MiniFarm trên Vinaphone là điều dễ hiểu! Kết hợp giữa ứng dụng WAP và hệ thống tin nhắn SMS, game MiniFarm là game cộng đồng, mô tả việc trồng cây, chăm sóc hoa màu. Người chơi sẽ được cấp một mảnh đất và một số tiền nhỏ trong game để mua hạt giống và tiến hành các công việc nhà nông như: chăm sóc, bắt sâu, nhổ cỏ và thu hoạch cây trồng. Sau mỗi lần thu hoạch người chơi sẽ tăng thêm thứ hạng, điểm kinh nghiệm và tiền ảo (tiền dùng mua thêm nhiều hạt giống và đất để trồng cây). Để tham gia vào MiniFarm, người dùng điện thoại chỉ cần kích hoạt GPRS/Wifi/3G và sử dụng dịch vụ thuê bao của mạng VinaPhone. Ngoài ra, người chơi có thể giao tiếp, kết nối với bạn bè hoặc mời họ tham gia qua việc gửi tin nhắn, chat ngay trên diễn đàn. Sau TiniPet, MiniFarm là game thứ 2 được VinaPhone tung ra thị trường.

Thi đấu kích thích mua game bản quyền

Nếu bạn đã mua điện thoại thông minh Samsung Wave chạy nền bada thì đó chính là nửa tấm vé để bạn tham gia cuộc thi đấu game Pocket Arena. Đây là một trong những hoạt động tiếp thị đáng chú ý cho Samsung và các đối tác phát triển và phát hành. Cuộc thi diễn ra từ 1/2 - 30/4/2011, để tham gia người chơi chỉ cần vô trang wap của Samsung hoặc wap của Dalink(3g.dalink.vn), hoặc nhập trực tiếp link http://m.vn.samsungapps.com/jsp/tnbDL.jsp để tải về bản chơi thử của game Cube Smashers.

Để tăng level, số điểm và có cơ hội giành giải thưởng thì người chơi phải có nửa tấm vé còn lại - mua bản quyền đầy đủ với mức giá chỉ 15.000đ để không bị hạn chế điểm. Thông tin hướng dẫn chi tiết có tại http://pcoketarena.com. Số tiền mua game sẽ bị trừ vào tài khoản điện thoại của khách hàng. Cuộc thi này phần nào khuyến khích người dùng mua game có bản quyền.

Cube Smashers là tựa game giải đố do Digital Chocolate phát triển cho thị trường game di động, do M-Biz Global phát hành và bán thông qua Samsung AppStore. Khác với các kiểu chơi của các tựa game khác, Cube Smashers đòi hỏi người chơi chạm và xoay các viên đá cùng màu lại với nhau để mở đường. Sau mỗi lần chơi kết thúc, người chơi có thể cập nhật điểm số lên trang WAP thi đấu của cuộc thi. Giải đấu này đang thu hút cộng đồng người dùng điện thoại Samsung Wave. Giải thưởng cũng khá hấp dẫn: giải nhất: là Samsung Galaxy Tab, giải nhì: Home Theater HT-C453, giải ba: Digital Camera - WB650. Thông tin thêm: Cube Smashers chỉ hỗ trợ vài model: GT S3653, GT S5233W, S8500, GT S5620, GT S5233S, GT B5310, GT-S5233A, S8003/Jet. Những ai dùng điện thoại đời mới nhất Wave II(S8530) sẽ không hỗ trợ tựa game này.

Lời kết

Nếu các nhà sản xuất điện thoại khác cũng có cửa hàng bán game trực tuyến nhưng lại yêu cầu người chơi phải thanh toán qua thẻ tín dụng (Visa, Mastercard...) thì việc bản địa hoá dịch vụ thanh toán của Samsung AppStore kết hợp tài khoản điện thoại là cách Samsung đẩy mạnh hoạt động và mở rộng thị phần của Samsung Wave chạy hệ điều hành bada tại Việt Nam. Và người dùng cũng có game hay từ Samsung, Vinaphone để chơi với mức giá hữu nghị.

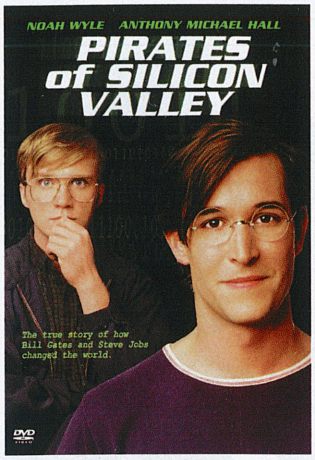
Cube Smashers trên điện thoại Wave S8500 (nền bada)

"MẠNG XÃ HỘI" & NHỮNG GÃ "GEEK" ĐẶC BIỆT

BỘ PHIM THE SOCIAL NETWORK (MẠNG XÃ HỘI) KỂ VỀ CÂU CHUYỆN SỰ RA ĐỜI CỦA MẠNG XÃ HỘI FACEBOOK CÙNG NGƯỜI SÁNG LẬP MARK ZUCKERBERG ĐANG LÀ ĐỀ TÀI QUAN TÂM CỦA GIỚI ĐIỆN ẢNH TRONG THỜI GIAN QUA, KHI NÓ GIÀNH ĐƯỢC RẤT NHIỀU GIẢI THƯỞNG VÀ LÀ MỘT ỨNG CỬ VIÊN VÔ CÙNG SÁNG GIÁ TẠI LỄ TRAO GIẢI OSCAR SẮP TỚI. TUY NHIÊN, THE SOCIAL NETWORK KHÔNG PHẢI LÀ TÁC PHẨM ĐẦU TIÊN NÓI VỀ NHỮNG TAY "GEEK" – CHỈ NHỮNG NGƯỜI NHÀM CHÁN, QUẦN ÁO LUỘM THUỘM LẬP DỊ KHÔNG THỜI TRANG VÀ KHÔNG BIẾT ỨNG XỬ XÃ GIAO KHÉO LÉO MÀ ĐIỂN HÌNH LÀ ANH CHÀNG SINH VIÊN BỊ BẠN GÁI BỎ NGAY TỪ ĐẦU PHIM. TUY NHIÊN, THƯỜNG ĐÓ LẠI LÀ NHỮNG THIÊN TÀI CÔNG NGHỆ VÀ TÍNH TOÁN. BỘ PHIM GỢI NHỚ HOLLYWOOD ĐÃ TỪNG CÓ RẤT NHIỀU TÁC PHẨM KỂ NHỮNG CÂU CHUYỆN LÝ THÚ VỀ GEEK. XIN ĐIỂM QUA MỘT SỐ BỘ PHIM QUEN THUỘC.

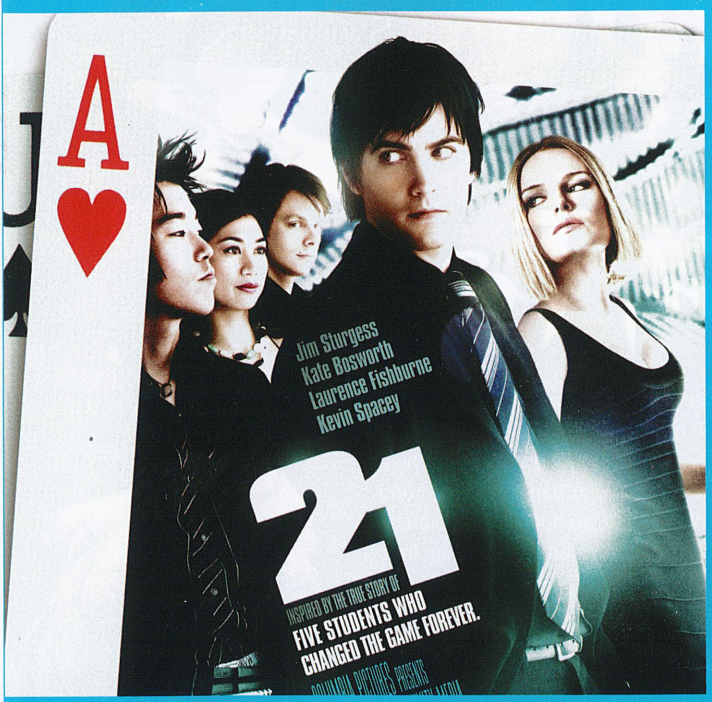
ANTITRUST

Một câu chuyện giả tưởng nói về thiên tài lập trình Milo Hoffman sau khi tốt nghiệp D(H Standford (Mĩ). Khi bắt đầu sự nghiệp, chàng trai này đã gặp Gary Winston, nhân vật được xây dựng dựa trên Bill Gates. Winston là tổng giám đốc của NURV, một công ty đang hoàn thiện hệ thống truyền thông toàn cầu và Milo là một mắt xích công nghệ không thể thiếu. Nhưng rồi rắc rối đã xảy ra. Tin tưởng ai đó quá mức có thể là lỗi lầm.



PIRATES OF SILICON VALLEY: NHỮNG GÃ "CƯỚP BIỂN" CỦA THUNG LŨNG SILICON

Được cải biên từ cuốn sách Fire in the Valley: The Making of The Personal Computer của Paul Freiberger và Michael Swaine, là câu chuyện về sự bắt đầu hình thành nên hai công ty lớn nhất về thế giới vi tính: Microsoft và Apple

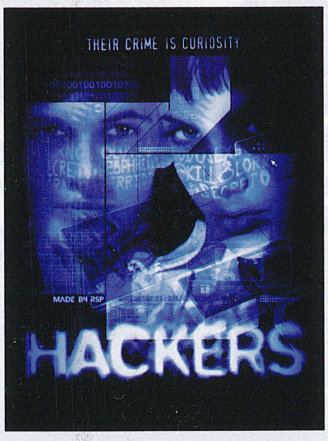


21

Kịch bản của The Social Network được viết dựa trên quyển sách The Accidental Billionaires của Ben Mezrich, thì bộ phim 21 cũng được cải biên từ một cuốn sách khác của Ben Mezrich mang tên Bringing Down the House, cũng là một câu chuyện có thật về nhóm MIT Blackjack Team với đa phần sinh viên đến từ trường Harvard đã dùng tài năng của mình để chiến thắng tại các sòng bạc ở Mỹ.

IRON MAN 2

Có lẽ Tony Stark, tức Người sắt, là một geek quyền lực nhất. Với một gia sản kếch xù, Tony Stark cũng đã cho ra đời rất nhiều công nghệ kỹ thuật tiên tiến vượt bậc. Phòng làm việc bí mật của anh là sự điển hình cho những kỹ thuật này, và ngay cả việc nghiên cứu cho cục nam châm điện ngay trước ngực phát huy hết sức mạnh và không còn khiến anh trúng độc nữa, cho thấy Tony Stark là một geek đầy tài năng.

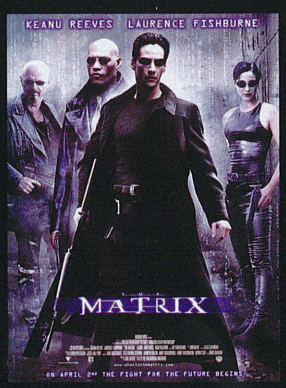


HACKERS: TIN TẶC

Bộ phim được ra mắt vào năm 1995 khi mà chiếc máy vi tính lúc ấy chưa có mặt rộng rãi khắp Việt Nam như ngày nay. Với câu chuyện về sự phối hợp đầy ăn ý của một nhóm hacker hợp lực minh oan cho bản thân khi bị một công ty lớn vu oan bởi một ý đồ đen tối, bộ phim hành động pha hình sự này một thời làm điên đảo những khán giả đam mê vi tính.

THE MATRIX: MA TRẬN

Loạt phim Ma trận được xem như một tác phẩm kinh điển về geek. Đây là bộ phim không chỉ mang tính thương mại, mà hàm ý sâu xa mà dạo diễn chứa được bên trong nó mới chính là điều lôi cuốn mọi người, và đồng thời cũng đưa bộ phim mang nhiều tính chất nghệ thuật. Cho đến ngày nay khi nhắc đến kỹ xảo điện ảnh hay về những bộ phim liên quan đến thế giới ảo thì Ma trận là bộ phim không thể nào bỏ sót.



TRON: LEGACY

Bộ phim Tron: Legacy vừa được ra mắt khán giả thế giới vào cuối năm qua, giúp cho khán giả phần nào biết được bộ phim Tron được ra đời vào năm 1982. Vào thời điểm ấy khi kỹ xảo vi tính còn rất nhiều hạn chế thì Tron như một người tiên phong và tạo nên một bước ngoặt lớn cho điện ảnh thế giới như Ma trận đã làm nên được sau này. Những ý tưởng như hòa trộn thế giới thực và thế giới ảo của Tron là ý tưởng tiên phong và cũng có những ảnh hưởng nhất định đến các tác phẩm điện ảnh thế hệ sau.

THANH VÂN

TÂN THIẾU LÂM TỰ LÀ BỘ PHIM THỨ HAI (SAU THIẾU LÂM TỰ CỦA LÝ LIÊN KIỆT) ĐƯỢC PHÉP QUAY TẠI CHÙA THIẾU LÂM THUỘC TỈNH HÀ NAM, TRUNG QUỐC.

Tân Thiếu Lâm Tự

Tân Thiếu Lâm Tự là một trong những bộ phim bom tấn đầu tiên của Trung Quốc trong năm 2011. Dù nội dung không hoàn toàn giống nhau, nhưng vẫn được xem là được phiên bản mới của tác phẩm Thiếu Lâm Tự do Trương Hâm Viêm đạo diễn, ra mắt vào năm 1982, từng gây vang dội khắp châu Á và đưa tên tuổi của Lý Liên Kiệt lên hàng ngôi sao, đồng thời cũng đem lại tiếng thơm cho Thiếu Lâm Tự. Có nhiều yếu tố mang lại thành công cho bộ phim này, nhưng yếu tố đầu tiên không thể thiếu đó là sức hấp dẫn của đề tài về Thiếu Lâm Tự và võ thuật Thiếu Lâm. Đó cũng chính là lý do mà 28 năm sau ngày ra mắt phim Thiếu Lâm Tự, đạo diễn Trần Mộc Thắng quyết định làm một bộ phim mới về đề tài này.

So với bộ phim Thiếu Lâm Tự của đạo diễn Trương Hâm Viêm, thì Tân Thiếu Lâm Tự của đạo diễn Trần Mộc Thắng thiên về tinh thần Phật giáo hơn. Tuy không có quá nhiều cảnh chiến đấu và biểu diễn võ thuật nhưng những cảnh quay đấu võ trong phim vô cùng đẹp mắt và ấn tượng. Tân Thiếu Lâm Tự là bộ phim thứ hai (sau Thiếu Lâm Tự của Lý Liên Kiệt) được phép quay tại chùa Thiếu Lâm thuộc tỉnh Hà Nam – Trung Quốc. Tuy nhiên, để không ảnh hưởng đến chùa Thiếu Lâm "xịn", đoàn phim đã đầu tư 10 triệu nhân dân tệ (tương đương 1,5 triệu USD) để xây nên một Thiếu Lâm Tự giả tại phim trường Hoành Điếm (tỉnh Chiết Giang), với kích thước và kiến trúc giống hệt như Thiếu Lâm Tự phiên bản gốc. Mặc dù tốn rất nhiều kinh phí để xây dựng bối cảnh này nhưng cuối cùng đoàn phim cũng phải phá hủy nó để phục vụ cho các cảnh quay chiến đấu trong phim. Nhờ đó, cảnh quay chùa Thiếu Lâm ngập trong biển lửa hứa hẹn sẽ mang đến cho người xem hiệu ứng rất thật. Bên cạnh đó, kịch bản của phim cũng được nghiên cứu rất kỹ lưỡng, sử dụng những biến cố từng xảy ra trong lịch sử để làm cho chuyện phim thực tế và kịch tính hơn.

Bộ phim lấy bối cảnh Trung Quốc vào những năm 1920, sau khi nhà Thanh sụp đổ, các thủ lĩnh quân sự địa phương thay nhau nắm quyền, gây ra nhiều cuộc chiến đẫm máu. Tổng Tư Lệnh Hầu Kiệt (Lưu Đức Hoa thủ vai) là một vị tướng ngạo mạn, ngông cuồng và đa nghi. Vì quan điểm "ra tay trước không bao giờ sai" nên Hầu Kiệt đã bị Tào Man (Tạ Đình Phong thủ vai) lợi dụng, khiến anh ra tay sát hại Tống Hổ (Sư Tiểu Hồng) - người anh em kết nghĩa của mình. Sai lầm này của Hầu Kiệt đã khiến anh mất đi đứa con gái yêu dấu và mất niềm tin của vợ. Đau khổ, tuyệt vọng và cũng như để trốn tránh sự truy đuổi của Tào Man, Hầu Kiệt đã tìm đến Thiếu Lâm Tự. Sống trong Thiếu Lâm Tự, Hầu Kiệt dần dần tỉnh ngộ. Anh quyết định bỏ qua hận thù với Tào Man và quy y cửa Phật để chuộc lại những lỗi lầm năm xưa. Tuy nhiên, với dã tâm của mình, Tào Man quyết không buông tha cho Hầu Kiệt. Y đem binh tấn công, quyết tâm san bằng Thiếu Lâm Tự. Cùng với các nhà sư Thiếu Lâm Tự, Hầu Kiệt đã chiến đấu đến hơi thở cuối cùng để bảo vệ ngôi chùa Thiếu Lâm.

THANH VÂN

Đạo diễn: Trần Mộc Thắng
Diễn viên: Lưu Đức Hoa, Tạ Đình Phong, Thành Long, Phạm Băng Băng, Ngô Kinh.

SẮM DÀN "10 TRIỆU", "1 NGHÌN"...

MỖI NĂM, 1 NGƯỜI TIÊU DÙNG CNTT TRUNG BÌNH KHÁ CÓ THỂ TIẾT KIỆM 10 TRIỆU ĐỒNG HOẶC GẤP ĐÔI. NGHE NHẠC BẰNG DÀN HI-FI DĨ NHIÊN HAY HƠN NGHE QUA MÁY TÍNH... VẬY, "10 TRIỆU, 1 NGHÌN" MUA GÌ?

Dù có thể không cấp bách và bức xúc như với các dàn máy tính, nhưng việc nâng cấp đối với thiết bị điện tử tiêu dùng vẫn là thường xuyên, nhiều khi là bắt buộc. Cho nên, bài viết sẽ được đặt trong ràng buộc cụ thể. Đó là mua sắm thế nào để việc nâng cấp sẽ không ảnh hưởng xấu đến đầu tư.

ĐẦU QUAY CD + TAI NGHE: PHƯƠNG ÁN CĂN CƠ

Đầu quay CD (CD-Player) chỉ để phát tín hiệu từ CD nhạc mà nó phục vụ cho Amply. Cầu kỳ hơn, các audiophile sử dụng CD-Transport chỉ để phát tín hiệu digital cho bộ giải mã DA (digital analog) và từ DA, tín hiệu đã chuyển mã digital => analog được đưa vào Amply. Với người mới bắt đầu, chỉ nên mua 1 thiết bị là CD-Player để có tín hiệu analog luôn. Nhớ là phải mua loại CD-Player có headphone amplifier (có lỗ cắm tai nghe, kiểm tra kỹ xem nó có phát âm stereo rõ ràng và cân bằng hay không). Vì ngân sách được cho là khá lớn so với phương án, người mua nên chọn CD-Player tầm giá 7 – 8 triệu đồng, để 2 – 3 triệu đồng còn lại mua tai nghe. Nếu cả hai thứ là đồ dùng rồi thì giá xuất xưởng của CD-Player khoảng 2.000 USD, tai nghe khoảng 300 USD đều thuộc tầm cỡ hàng khá "đỉnh" của chuẩn Hi-Fi.

CD-Player có thể là Denon DCD-3500, Sony CDP-777ES hoặc tương đương.

"Nhịn" chút với tai nghe, dành khoảng 8,0 – 8,5 triệu đồng cho CD-Player, người tiêu dùng có thể mua đầu quay Teac 7 đủ "cứng". "Nhịn" chút với CD-Player, người tiêu dùng có thể mua tai nghe pro mới, khoảng 200 – 300 USD (dòng tai nghe Ultrasone của Đức đã giới thiệu trên Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game tháng 12/2010 ở tầm giá này thật sự tốt). Khi đó, người tiêu dùng có thể chỉ cần mua đầu CD "nhàng nhàng" như Denon DCD – 3300; Sony 555 ESD; Teac ZD-7000; Pioneer PD - 3000 (những đầu này khoảng gần 4 triệu); Pioneer PD 5000

(khoảng 5 triệu đồng)…

"Độ hay" của giải pháp tai nghe so với bộ dàn stereo là "1 chọi 15", tức là, chơi 1 tai nghe 100 USD, bạn sẽ có chất âm của bộ loa + amply tổng tiền 1.500 USD. Giờ này năm sau, bạn sẽ mua thêm được Amply (nên mua loại có headphone amplifier). Amply tiền chục triệu là "cứng" nếu chấp nhận mua hàng xài rồi (nên mua amply bán dẫn của Luxman, Marantz, Sansui (dòng lớn) để có thể chơi nhiều loại loa. Khi đó, cắm tai nghe vào bộ dàn gồm đầu quay xịn + amply xịn, dĩ nhiên bạn sẽ có âm thanh đủ xịn. Năm thứ ba kể từ giờ, bạn sẽ có thêm một bộ loa thùng và mọi thứ trở nên hoàn hảo vì tai nghe mua từ

"ke" theo công thức này vì ngoài loa, đôi khi CD-Player mới là cái quyết định nhạc tính của bộ dàn bạn sẽ mua. Nên là 30% + 30% + 30% + 10%.

Đừng mua loa công suất lớn trong lần mua đầu vì loa công suất lớn thường đòi hỏi amply công suất lớn, sẽ rất tốn tiền cho amply. Hãy tìm mua loa loại bookself (kê trên giá sách, bàn làm việc… cho căn phòng nhỏ 16 mét vuông trở lại) công suất 70 – 80 W/loa hoặc công suất đòi hỏi ở amply có trị số minimum thấp (10 – 40 W để chơi với amply sẽ mua) và maximum đủ cao (150 – 300 W để chơi với amply lớn trong những lần nâng cấp về sau).

Mặc dù nên mua loại loa trở kháng

châu Âu hay Mỹ). Ví dụ, có thể mua loa Denon SC-F10; Onkyo Liverpool D-200 (Nhật); Infinity, JBL (Mỹ) loại nhỏ 2 đường tiếng; Kef hay TDL (Anh). Những loa này có giá trên dưới 2 triệu đồng (hàng xài rồi); Onkyo Liverpool D-500; Diatone nhỏ (Nhật); Electronica AC-150M (Nga, 150 – 320 W/loa 4Ohm)…

Amply cho loại loa bookself thường rất dễ kiếm, trừ loại cho cặp AC-150M vì loa tuy rẻ (dưới 4 triệu đ) nhưng lại đòi hỏi công suất amply. Trường hợp mua AC-150, bạn nên mua loại amply công suất tối thiểu 150W/kênh như Victor A-X1000 (~3,2 triệu đồng); Kenwood DA-1100 X (~2,5 – 2,6 triệu đồng); Sansui

năm nay đến đó vẫn còn giữ nguyên giá trị: Nó rất cần thiết khi dùng thẩm định và điều chỉnh các loại máy móc như đầu quay CD, đầu quay đĩa nhựa (nghe xem kim có bị lệch không), đầu quay băng cối, amply, nhất là amply đèn. Không mua loa trước amply vì chưa dùng được ngay.

"ĐÁNH NHANH,..."

Chán ngấy với các dàn nghe giả lập và bạn muốn "đánh nhanh,... ". Giờ bạn phải chia 10 triệu đồng đang có ra để mua 3 thứ chính là loa, amply, đầu quay đĩa và 2 thứ "phụ" (mà không phụ!) là dây loa và dây tín hiệu (dây đầu máy). Có công thức đang thịnh hành Loa + Amply + CD-Player + Dây = 50% + 20% + 20% + 10% nhưng bạn không nên

8Ohm để tìm được nhiều loại amply hỗ trợ nhưng cũng có những loa 6Ohm hay loa 4Ohm rất dễ ghép. Tầm giá của các loại loa này thường vào khoảng 2 – 3 triệu đồng/cặp tùy thương hiệu và tùy dòng loa theo xuất xứ thị trường (Nhật Bản,

AU-D907 (~ 3 triệu đồng)… Các trường hợp loa nhỏ khác, nên tìm mua amply công suất nhỏ hiệu Luxman, Marantz, Fisher (Made In Japan), đủ hay trong tầm giá trên dưới 3 triệu đồng/chiếc.

Với khoảng 3 triệu đồng còn lại cho đầu quay, hoàn toàn có thể mua Sony CDP 333 ESD, Sony X333ES; Denon DCD-1510, DCD-1610, DCD-1500; DCD-1700; DCD-1800R; Onkyo 701X… (những đầu này tiếng đủ thật và tùy tình trạng chỉ có giá trên dưới 2 triệu đồng/chiếc). Cũng có thể lùng mua các dòng cao hơn như Sony CDP 555 ESD, Denon DCD 3300… nhưng phải chấp nhận loại seconhand từ Nhật và đã được dùng thêm ở cả Việt Nam.

Nếu mua loa AC-150M, bạn

phải giữ bằng được đôi loa này vì nó rất hay, là loại khá nhất của các dòng loa Nga. Chịu khó tìm những amply xứng đáng hơn cho nó về sau (cứ amply khủng mà ghép, đừng ngại "cọc cạch" về tiền. Theo nhà sản xuất Electronica, AC-150M là loại loa phức tạp nhất về thiết kế.

"TIỀN NGHÌN"... CŨNG CHƯA NHIỀU

Sẽ là sai lầm nếu bạn có trong tay một vài nghìn đô la Mỹ và có ý coi thường giải pháp đồ cũ. Giống như việc muốn tấn công chắc thắng, bạn phải có gấp ít nhất 3 lần về lực lượng so với bên cố thủ, 1 dàn đồ mới để có thể hay hơn 1 dàn đồ cũ phải có giá cao hơn ít nhất 3 lần. Đó là với điều kiện cùng 1 người chơi có đẳng cấp cao về phối ghép biết rõ mình muốn nghe gì. Cho nên, nhiều trường hợp, nếu bạn có tiền "tính bằng đô" thì phải từ 10.000 USD trở lên mới nên nghĩ đến xài đồ mới và phải là từ vài chục nghìn đô la Mỹ trở lên mới nên nghĩ đến các giải pháp "Hi-End dựng sẵn".

Tuy nhiên, nếu không để thú vui sưu tầm đồ cổ chen vào thì một món đồ mới luôn có giá trị hơn rất nhiều so với các món đồ cũ, nhất là khi ta nhìn về tương lai một hai chục năm tới. Cho nên, về lâu dài, khi đã có "tiền nghìn", bạn vẫn nên tìm cách mua cho mình ít nhất một món đồ nào đó là mới 100%. Nhiều trường hợp đó sẽ là tai nghe xịn (nếu bạn có ý định nghe nhạc lâu dài thì tai nghe chuyên nghiệp là thứ không nên thiếu), thậm chí tai nghe xịn + CD-Player mới 100% như nói ở đầu bài.

Tuy nhiên, để "tốt trong tầm tiền", ở "tiền nghìn", vẫn nên mua đồ cũ. "Loa to nghe nhỏ" là cách chơi của người sành sỏi nên nhiều khả năng, bạn cứ mua ngay một đôi loa hàng khủng trên dưới 10 triệu đồng. Loa Onkyo Monitor 100, Onkyo Monitor 100R công suất 150 W/kênh 6 Ohm (Nhật); Klipsch, JBL (Mỹ), Tanoy (Anh) công suất đến 100 W/kênh... là những lựa chọn rất tốt. Hiện tại, giá của những loại loa vừa kể ở khoảng trên dưới 12 triệu đồng. Một số loại loa này có thể khó chọn amply nhưng đều có giải pháp. Ở tầm công suất 100 W/kênh trở xuống, amply Nhật tốt như Luxman, Marantz đều không có giá quá 5 triệu đồng. Với đầu quay khoảng 3 triệu đồng/chiếc, chắc chắn bạn sẽ hài lòng về bộ dàn.

Dây tín hiệu và dây loa cho những cấu hình đã kể chỉ nên là loại cắt khúc từ dây nhập cả cuộn to về từ Âu, Mỹ. Dây tín hiệu sử dụng đầu jack RCA bán rời, tự hàn hoặc nhờ thợ. Dây loa có thể dùng hoặc không đầu cắm càng cua, bắp chuối hay mỏ vịt. Có thêm đầu gá, dây loa dễ sử dụng và cho tiếng trong hơn. Thật vô chừng nhưng đầu tư trên dưới 1 triệu đồng là đủ cho cả 2 thứ. Chất liệu ảnh hưởng đến âm sắc: đồng hỗ trợ trầm, bạc hỗ trợ bổng và đồng mạ bạc hỗ trợ toàn dải. Tiết diện dây lớn cho tiếng sạch, rộng hơn nhưng không nên lạm dụng vì nếu tiếng bắt đầu trở nên loãng thì phải giảm tiết diện dây. Quan trọng nhất là chất liệu dây, đồng, bạc, vàng 99,99% đều là những thứ rất quý để làm dây.

Đĩa nguồn rất quan trọng. Nên đầu tư CD gốc vì đó sẽ là tài sản hợp pháp cho lâu dài mà người dùng cũng muốn bảo quản ở mức độ bảo tàng. Trong nhiều trường hợp, đĩa losless vẫn được chấp nhận cho mục đích nghiên cứu nhưng chất lượng âm "xuống" khá rõ. Phải rất tiết kiệm trong mua sắm audio vì nếu "xây dựng" xong bộ dàn mà không có đĩa tốt để nghe thì đó chính là "cái chết hệ thống" vậy.

NHƯ DŨNG

LẤY "CHẮC KÊ" LÀM TRỌNG

- Kê thiết bị chắc chắn, lý tưởng là sử dụng thêm phụ kiện khử rung cao su hay nhựa dẻo chuyên dụng. Không kê amply, đầu quay chồng lên nhau nếu còn cách khác. Kê loa cách tường 30 – 50 cm và cách nhau trên dưới 2 mét (tùy thuộc loa lớn hay nhỏ), xuôi theo chiều dài chữ nhật của căn phòng trên kệ vững đúng tầm tai nghe (cao 20 – 30 cm nếu là loa thùng, cả mét nếu là loa bookself, không kê cao nếu là loa cột). Dùng kệ, cột kê chuyên dụng khử rung cho loa; lọc điện, khử mát cho đầu quay và amply và nâng cấp thẩm âm cho phòng nghe ngay khi có thể
- Dây loa, dây tín hiệu thường có chiều nên phải bắt dây cho chiều đi của mũi tên đúng chiều tín hiệu
- Dùng đĩa nào xong, bỏ đĩa đó vào hộp đặt lên giá trước khi sử dụng bất kỳ một đĩa nào tiếp theo, không bỏ đĩa ngoài vỏ hộp của chính nó để tránh xước và rất mất công tìm. Trước khi đưa vào đầu quay, xem mặt đĩa có bị bụi bám không, nếu có, dùng chổi lông mềm quét bỏ để tránh nhảy đĩa khi chơi
- Tùy cường độ tín hiệu ghi trong đĩa, với chuẩn đĩa gốc, không vặn volume amply bán dẫn quá mức "9h"
- Khi nghe nhạc, nhất là nhạc cổ điển có rất nhiều lúc to nhỏ khác nhau, không nên điều chỉnh âm lượng để được nghe một màn trình diễn nhất quán.

POWER GRID
MẠNG LƯỚI NĂNG LƯỢNG

LÀ MỘT TRẢI NGHIỆM RẤT MỚI LẠ TRONG THỂ LOẠI GAME KINH DOANH XÂY DỰNG, POWER GRID ĐƯA NGƯỜI CHƠI ĐẾN VỚI VAI TRÒ NHỮNG TẬP ĐOÀN KINH DOANH NĂNG LƯỢNG HÀNG ĐẦU THẾ GIỚI TRONG CUỘC ĐUA XÂY DỰNG MẠNG LƯỚI VÀ CUNG CẤP ĐIỆN NĂNG CHO NHIỀU ĐẤT NƯỚC KHÁC NHAU. MỘT SỐ NGƯỜI SẼ CHO RẰNG LÀM ĐIỆN LỰC LÀ MỘT CÔNG VIỆC NHÀM CHÁN? BẠN SẼ THAY ĐỔI CÁCH SUY NGHĨ SAU KHI THỬ QUA TRÒ CHƠI TRÍ TUỆ THÚ VỊ NÀY.

Power Grid được chơi với nhiều bản đồ khác nhau, mỗi bản đồ thể hiện chân thực địa lý một nước trên thế giới với sự phân bố các thành phố lớn và đường dây năng lượng nối liền giữa các thành phố. Mỗi lần chơi người chơi sẽ thống nhất chọn ra một bản đồ để chơi, tạo thành tính đa dạng rất cao và tránh nhàm chán giữa các ván chơi liên tục. Phiên bản chính thức của Power Grid đi kèm với bản đồ hai nước Đức và Mỹ, nhưng các bạn có thể mua thêm những bản đồ mở rộng với các nước Nga, Hàn Quốc, châu Âu, .v.v.

Là một nhà tài phiệt đứng đầu một tập đoàn lớn kinh doanh năng lượng, việc đầu tiên các bạn phải tính toán đến là xây dựng và mua bán những nhà máy sản xuất năng lượng. Số lượng nhà máy các bạn có, thể loại nhà máy và công suất của chúng có ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng chiến thắng trò chơi của từng người. Các nhà máy được phân loại dựa trên hai thông tin chính: loại nguyên liệu chúng sử dụng và năng suất của chúng. Có 4 loại nguyên liệu cơ bản:

+ Than – nguyên liệu cổ điển truyền thống và là nguồn cung cấp khói bụi chính cho

tầng ozone

+ Dầu – "vàng đen", loại nguyên liệu phổ biến nhất hiện nay và cũng là ứng cử viên nặng ký trong cuộc đua gây ô nhiễm môi trường

+ Rác – công nghệ mới đã cho phép tái sử dụng và đốt rác thải để cung cấp năng lượng, nhưng chi phí tốn kém thì không thấp do việc ứng dụng khoa học kỹ thuật cao

+ Uranium – loại nguyên liệu quý nhất đương thời cung cấp cho

các nhà máy điện nguyên tử năng suất hàng đầu thế giới

+ Năng lượng xanh – loại năng lượng tự nhiên và tuyệt vời nhất cho môi trường như sức gió, thủy điện v.v... mặc dù đa số có năng suất không cao như các loại nhà máy năng lượng trên, trừ một số nhà máy điện năng lượng mặt trời vô cùng hiếm và khó kiếm được.

Bên cạnh loại nguyên liệu sử dụng, năng suất của mỗi nhà máy cũng là yếu tố quan trọng cần xem xét khi tham gia vào mua bán các nhà máy. Các nhà máy thô sơ đời đầu có thể phải dùng đến 2 đơn vị than để cung cấp điện cho 1 thành phố, nhưng các nhà máy tân tiến hơn có khi chỉ cần 1 đơn vị than là đủ cung cấp năng lượng cho 4 thành phố. Lẽ dĩ nhiên những nhà máy năng suất cao sẽ có giá trị hơn và đắt hơn nhiều lần so với các nhà máy trước, chưa kể đến nhiều người cùng muốn có sẽ dẫn đến cuộc chạy đua về đấu giá để lấy được. Thị trường mua sắm nhà máy năng lượng là một cuộc chiến đấu giá sôi động và đầy máu lửa, chỉ dành cho những con người có đủ tự tin, thần kinh thép, và một túi tiền đủ to để bảo đảm cho sự tự tin đó.

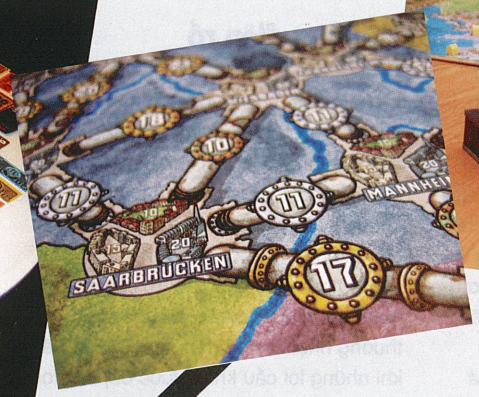
Sau khi đã có nhà máy, các bạn bắt đầu phải lo đến một vấn đề cũng không kém phần thiết thực: thu mua nguyên liệu cho nhà máy của mình. Một nhà máy không có nguyên liệu cung cấp để hoạt động thì chỉ là một toà nhà bỏ hoang vô dụng mà thôi. Tất nhiên là trừ những con người đầu tư vào công nghệ xanh, những nhà máy này không cần nguyên liệu để hoạt động. Thị trường nguyên liệu là một thị trường đầy tính cạnh tranh vì nguyên liệu thì có hạn mà nhu cầu thì quá nhiều. Nếu bạn và nhiều người khác cùng sử dụng một loại nguyên liệu, khả năng là loại nguyên liệu đó sẽ lên giá cực cao. Ngược lại những nguyên liệu ít người đầu tư sẽ càng ngày càng hạ giá thành và trở thành thứ nguyên liệu lý tưởng. Hãy chọn cho mình một chiến thuật hợp lý trong cuộc tranh giành nguyên liệu này.

Cuối cùng, sau khi đã có nhà máy và nguyên liệu, các bạn cần phải xây dựng hệ thống mạng lưới năng lượng của mình trong các thành phố. Mỗi thành phố được bổ sung vào mạng lưới của bạn sẽ giúp bạn vững mạnh lên nhiều lần và có được vị trí vững vàng hơn cũng như là nguồn thu nhập chính cho các bạn. Cuối mỗi lượt chơi mọi người sẽ dùng các nhà máy mình có, tiêu thụ nguyên liệu cần thiết và cung cấp điện cho các thành phố trong mạng lưới năng lượng của mình và thu được lợi nhuận từ việc cung cấp điện năng đó. Càng cung cấp điện cho nhiều thành phố, bạn sẽ lại càng có nhiều vốn để đầu tư kinh doanh, mua sắm nhà máy và nguyên liệu cũng như phát triển mạng lưới trong tương lai. Nhưng công suất của các nhà máy và số lượng thành phố trong mạng lưới của bạn có quan hệ mật thiết với nhau. Nếu các nhà máy của bạn có công suất đủ cung cấp điện cho 6 thành phố nhưng mạng lưới bạn chỉ có 5 thành phố, bạn sẽ chỉ thu được lợi nhuận do cung cấp điện cho 5 thành phố mà thôi. Tương tự với một mạng lưới 6 thành phố nhưng năng suất các nhà máy chỉ đủ cho 5 thành phố cũng chỉ mang lại cho bạn lợi nhuận của 5 thành phố. Quản lý và cân đối sự phát triển của các nhà máy và mạng lưới năng lượng của mình là một kỹ năng quan trọng và có thể trở thành yếu tố quyết định trong trò chơi này.

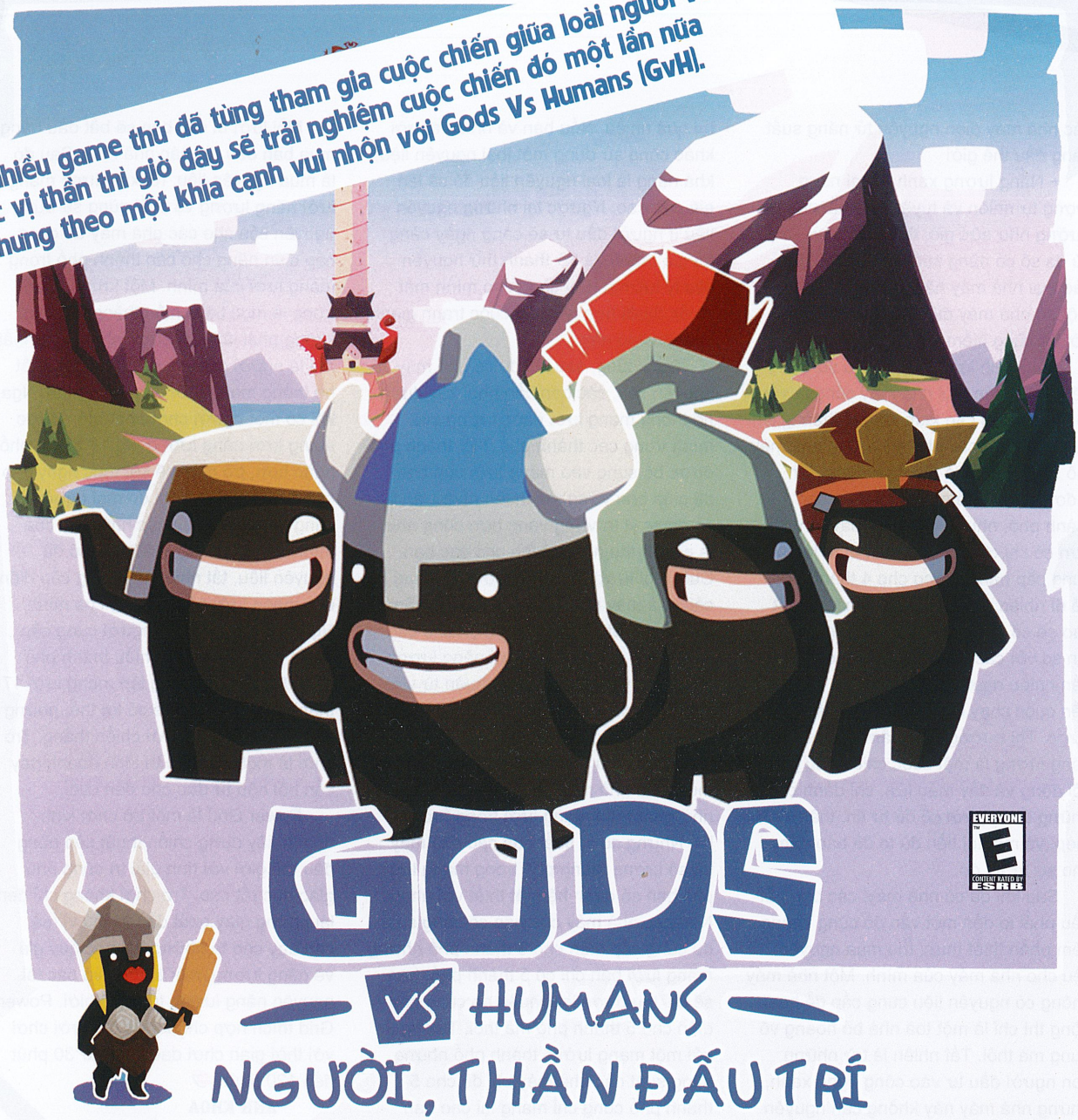
Mỗi lượt đi các bạn sẽ bắt đầu bằng mua bán đấu giá các nhà máy. Sau đó là mua nguyên liệu, rồi xây dựng mạng lưới năng lượng và cuối cùng sử dụng nguyên liệu cho các nhà máy để cung cấp điện năng cho các thành phố trong mạng lưới của mình. Một lưu ý quan trọng là mục tiêu chiến thắng trò chơi không phải là kiếm được nhiều tiền nhất, mà là người quản lý cân bằng tốt nhất hệ thống mạng lưới điện của mình. Ngay khi có một người chơi phát triển được mạng lưới năng lượng với 17 thành phố hoặc hơn, trò chơi sẽ kết thúc ngay vào cuối lượt chơi đó. Khi đó mọi người sẽ cùng nhau sử dụng các nhà máy của mình đến hết công suất (nếu có đủ nguyên liệu, tất nhiên) để cung cấp điện cho mạng lưới năng lượng của mình. Người chiến thắng là người cung cấp được điện năng cho nhiều thành phố nhất. Người xây dựng lên mạng lưới 17 thành phố đầu tiên sẽ có lợi thế, nhưng không hẳn sẽ là người chiến thắng. Trò chơi là một trận đấu trí kinh doanh gay cấn hồi hộp từ đầu cho đến cuối.

Power Grid là một trò chơi kinh doanh xây dựng chiến thuật xếp hàng đầu thế giới với tính giải trí cũng như giáo dục rất cao. Trò chơi không chỉ đem lại những giây phút đấu trí thú vị mà còn dạy cho ta những bài học quý giá về năng lượng, môi trường và các tài nguyên năng lượng trên thế giới. Power Grid thích hợp cho 2 đến 6 người chơi với thời gian chơi dao động từ 30 phút đến 120 phút.

ANH KHOA



Rất nhiều game thủ đã từng tham gia cuộc chiến giữa loài người và các vị thần thì giờ đây sẽ trải nghiệm cuộc chiến đó một lần nữa nhưng theo một khía cạnh vui nhộn với Gods Vs Humans (GvH).



Chân lý vùng đất thánh

Từ xưa đến nay nơi ở của các vị thần gần như bất khả xâm phạm, không phải chỉ vì có một lực lượng hùng hậu binh lính bảo vệ mà còn nằm ở quyền năng vô hạn từ các vị thần sẵn sàng được sử dụng để trừng phạt những kẻ có ý tưởng điên rồ muốn xâm nhập vào phần lãnh thổ đặc biệt ấy.

Ngay cả một vị anh hùng từng lập nhiều chiến công trong thần thoại Hy Lạp, cưỡi ngựa lên đỉnh Olympia mong muốn được sống như các vị thần cũng không thoát khỏi việc bị trừng trị một cách thích đáng với ý nghĩ ngạo mạn đó. Tuy nhiên, trong Gods Vs Humans (GvH), bạn sẽ không nằm ở chiến tuyến loài người mà sẽ đóng vai những vị thần được cung cấp một số quyền năng nhất định nhằm trừng phạt những kẻ ngạo mạn muốn xâm nhập lãnh thổ của mình.

Ý tưởng điên rồ của loài người

Gây thiện cảm với hình ảnh những nhân vật trong game khá tròn trịa và ngộ nghĩnh, GvH còn khiến người chơi háo hức với một cốt truyện cũng hài hước không kém. Từ ngàn xưa loài người đã biết thờ phụng các bậc thần linh nhằm mong nhận được sự bảo trợ của họ để mùa màng được tươi tốt, cuộc sống thường nhật ấm no hạnh phúc. Ban đầu khi những lời cầu khẩn được đáp lại, loài người rất sung sướng và càng kính trọng các vị thần hơn bao giờ hết. Song không phải lúc nào họ cũng cầu gì được nấy và trong lòng bắt đầu nảy sinh bất mãn. Cùng với sự phát triển của các nền văn minh qua nhiều thế hệ, loài người trở nên tự kiêu hơn và cuối cùng họ đi đến quyết định sẽ xây dựng một tòa tháp chọc trời

GODS VS HUMANS			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
Zallag			
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 Ghz
Artefacts Studio		RAM	512 MB
THỂ LOẠI			
Giải đố		VGA	64 MB
NGÀY PHÁT HÀNH	08/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP/Vista/7

rồi dùng nó đến gõ cổng thiên đường, nói chuyện tay đôi với các vị thần. Khi mới nghe qua về ý định có vẻ ngốc nghếch đó, thần linh chỉ cười xòa với thái độ rất chủ quan. Nhưng sau nhiều lần thất bại với nhiều kiến trúc tòa tháp khác nhau, loài người đã dần đạt được mục đích của họ và đến lúc này thần linh cũng không thể ngồi yên được nữa. Trong vai các vị thần đến từ thần thoại Hy Lạp, Ai Cập, La Mã và Nhật Bản, bạn sẽ sử dụng nhiều loại quyền năng siêu nhiên để "dằn mặt" loài người và ngăn cản việc xây dựng tòa tháp.

Trong vai trò thần thánh, bạn sẽ ngăn chặn loài người bé nhỏ trước khi họ xâm phạm vùng đất của mình. Khác với thần thoại Hy Lạp có thần thợ rèn Hephaistos chuyên tạo ra khí giới cho các vị thần, thì trong GvH bạn sẽ có một số phép thuật nhất định. Quyền năng của bạn được chia ra làm hai loại tạm coi như: phép thuật tấn công và phép thuật phòng thủ. Vấn đề nằm ở chỗ để thi triển các phép thuật, bạn cần điểm "Respect" để làm đầy thanh năng lượng của bạn. Điểm "Respect" kiếm được qua sự thờ phụng của con người đối với bạn. Tương ứng với khả năng thi triển phép thuật sẽ cần một trình độ nhất định tương ứng từ level 1 đến level 4. Trong mỗi level lại có bốn vạch tượng trưng cho mức năng lượng cần đạt được để có thể nâng mức level lên cao sao cho thực hiện được những phép thuật khó. Chẳng hạn với các phép thuật ảnh hưởng trên diện rộng như bão cát, mưa đá,... bạn sẽ phải tiêu tốn nhiều năng lượng hơn và cần đạt đến một trình độ cao hơn mới có thể thi triển được.

Ý tưởng của GvH khá độc đáo nhưng thật không may là nhà phát triển đã không truyền tải được hết cái hay của ý tưởng đó vào game. Cực hình đầu tiên mà bạn phải gánh chịu là màn hướng dẫn dài lê thê, được hiển thị thông qua một hộp thoại nền đen chữ trắng với kích thước rất khiêm tốn nên bạn sẽ phải cuộn thanh trượt nhiều lần để đọc rất phiền toái. Hướng dẫn từng bước là tốt dù thực sự lối chơi cũng không có gì quá phức tạp, nhưng cách làm của GvH khiến bạn có cảm giác bị ép buộc phải làm điều mình không thích. Kế tiếp, dù thuộc thể loại chiến thuật nhưng sau mỗi lần thắng trận bạn không thu được nhiều kinh nghiệm, thậm chí ở 20 màn chơi đầu bạn có thể dễ dàng vượt qua mà không cần động não quá nhiều. Chỉ từ cấp 21 trở đi bạn mới cần một chiến thuật tí mí hơn nếu muốn chinh phục màn chơi một cách nhẹ nhàng.

Nghịch lý sống còn

Có một nghịch lý mà bạn phải ghi nhớ là nếu như bạn dùng nhiều phép tấn công mang tính phá hủy công trình như: lửa, sấm sét... hay pháp thuật khiến con người sợ hãi như cho xác ướp dọa họ. thì trạng thái của các công nhân loài người từ bình thường sẽ chuyển sang tức giận. Lúc đó bạn sẽ nhận ít điểm "Respect" hơn đồng thời tốc độ xây tháp của con người sẽ nhanh hơn. Ngược lại nếu như bạn dùng phép phòng thủ như tạo ra một "hot girl" hấp dẫn để làm xao lãng các công nhân. Họ sẽ vui vẻ hơn, bạn càng có nhiều điểm "Respect" và tốc độ xây tháp sẽ chậm hơn. Ngoài ra, tính chiến thuật của trò chơi nằm ở mức khá vì xoay quanh mười tòa tháp cần xây dựng để tiếp cận thiên đình. Bạn có thể tập trung phá hủy một tầng tháp bất kỳ hay nhiều tầng tháp cùng một lúc chứ không nhất thiết phải phá hủy tầng tháp mới nhất. Thậm chí, người chơi có thể "bắn phá" nhiều tầng tháp cùng lúc để phân tán lực lượng công nhân. Nếu bạn phá hủy một tầng tháp phía dưới thì tự động nó sẽ biến mất và tòa nhà sẽ giảm đi một tầng. Đồng thời nếu vị trí tầng tháp càng nằm dưới thấp thì khi sụp đổ nó sẽ làm hư hại thêm các tầng khác. Do đó, bạn nên tính toán kỹ để sao cho có thể gây ra thiệt hại nặng nề nhất mới có thể dành được chiến thắng nhanh chóng. Còn không bạn sẽ phải tiêu tốn rất nhiều thời gian trong việc giành giật từng tòa tháp một. Trò chơi cũng thể hiện chi tiết khả năng phá hoại của các phép thuật đến công trình nhằm cung cấp cho người chơi lựa chọn thích hợp để có thể điều chỉnh chiến thuật hợp lý. Do bạn chỉ có hai góc nhìn một là góc nhìn gần như bao quát toàn bộ công trình, góc nhìn thứ hai tập trung vào các tầng đang là mục tiêu của người chơi. Thế nên phía bên trái màn hình bạn được cung cấp một biểu đồ thể hiện tình trạng của các tầng tháp khá hữu ích.

Trình độ loài người

Trí thông minh của loài người được máy đảm trách nhưng không vì thế mà chúng giảm đi tính thử thách. Bạn phải đối mặt với những công nhân đại diện cho loài người rất thông minh và chăm chỉ. Họ liên tục di chuyển khắp các tầng

trong tòa tháp để tìm kiếm và sửa chữa chỗ hư hỏng. Nếu để ý một chút bạn cũng có thể thấy nếu dùng xác ướp dọa cho công nhân bỏ chạy khỏi một tầng nào đó thì họ sẽ liên tục di chuyển tại tầng phía dưới. Thoạt nhìn có vẻ họ sẽ di chuyển hết chiều dài của tầng tháp đó tuy nhưng ngay khi xác ướp biến mất thì họ sẽ gần như lập tức đổi hướng di chuyển lên tầng tháp phía trên mà không cần đi hết chiều dài tầng tháp đang di chuyển. Đặc biệt, về sau trước sự tấn công dồn dập từ phía người chơi các công nhân đại diện cho con người còn biết gia cố các tầng tháp thêm chắc chắn để có thể trụ vững hơn trước.

Hình khá, âm tệ

GvH là một sản phẩm có chất lượng đồ họa tương đối tốt. Ngoại cảnh trong game được vẽ theo trường phái hoạt hình với màu sắc tươi sáng và bắt mắt. Tạo hình các nhân vật đơn giản nhưng rất dễ thương, đặc biệt là phản ứng của công nhân trước các đòn phép thuật phòng thủ sẽ đem đến cho bạn nhiều khoảnh khắc vui vẻ. Các nhân vật trong trò chơi luôn khiến bạn cảm thấy tức cười với dáng đi lạch bạch, vẻ tức giận khi bị người chơi giáng pháp thuật, hay khuôn mặt sợ hãi trông rất tội nghiệp khi bị xác ướp dí. Ngay đến cả xác ướp cũng được cách điệu rất dí dỏm với dáng đi chậm rãi, phần trên quấn băng nhưng phía dưới lại mặc một chiếc… quần đùi chấm bi.

Ngược lại âm thanh trong game chỉ ở mức trung bình, nhạc nền có giai điệu nhộn nhịp nhưng số lượng quá ít. Các hiệu ứng âm khác cũng không để lại được ấn tượng gì khi trò chơi khép lại. Nhìn chung GvH có khởi đầu tron tru nhưng thiếu sự cách tân cần thiết nên lối chơi nhanh chóng đi vào ngõ cụt và mức độ hứng thú của bạn sẽ tỉ lệ nghịch với cấp độ của màn chơi dù rằng nhà phát triển đã ra sức bù đắp bằng nhiều đặc tính khác.

Âm thanh trong trò chơi tương đối vui nhộn, đặc biệt là bản nhạc nền tuy nhiên chúng chưa thật sự đa dạng hầu như xuyên suốt toàn bộ trò chơi chỉ có từ một đến hai bản nhạc được lặp đi lặp lại hay thay đổi chút ít về âm tiết. Thế nên càng về sau thì chúng tạo cho người chơi cảm thấy sự đơn điệu nhất định.

Hẹn dịp tái ngộ

Nhìn chung GvH có khởi đầu tron tru nhưng còn thiếu "lượng" cách tân cần thiết nên lối chơi nhanh chóng đi vào ngõ cụt và mức độ hứng thú của bạn sẽ tỉ lệ nghịch với cấp độ của màn chơi dù rằng nhà phát triển đã ra sức bù đắp bằng nhiều đặc tính khác.

PHƯỢNG LINH - DUỆ LONG

ƯU

Trí thông minh của máy khá.
Yếu tố hài hước cao.
Lối chơi chiến thuật khá.
Mang tính giải trí phù hợp với nhiều lứa tuổi.
Các tiện ích hỗ trợ tốt.

KHUYẾT

Thiếu đầu tư về đồ họa.
Màn chơi chưa đa dạng.
Âm nhạc còn đơn điệu.
Lối chơi lặp lại dễ gây nhàm chán.
Phép thuật còn hạn chế.

APACHE AIR ASSAULT			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Activision			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3,2GHz
Gaijin Entertainment		RAM	3GB
THỂ LOẠI			
Mô phỏng - Hành động		VGA	256MB
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	Windows XP/Vista/7

MÔ PHỎNG TRỰC THĂNG

APACHE AIR ASSAULT

Ai trong chúng ta chắc cũng đã từng ước mơ được bay cao trên bầu trời. Máy bay ra đời đã góp phần hoàn thiện phần nào ước muốn đó, đặc biệt là những chiếc trực thăng có thể cung cấp cho bạn cái nhìn bao quát cảnh vật. Dù vậy, để được ngồi trên một chiếc trực thăng "đi dạo" quả thật không dễ dàng gì.

Nếu bạn là người yêu thích thể loại máy bay mô phỏng thì những chiếc chiến đấu cơ hay trực thăng vũ trang không còn quá xa lạ với bạn nữa. Tuy nhiên, với sự thay đổi liên tục về công nghệ thì sự hào hứng đón nhận những tựa mô phỏng cũ được làm mới vẫn không hề suy giảm. Chính vì thế tựa game Apache Air Assault do hãng Activision phát hành vẫn được nhiều người chơi đón nhận rất nồng nhiệt. Mặc dù tương đối kén người chơi nhưng việc điều khiển một chiếc máy bay trực thăng dù sao vẫn tương đối đơn giản hơn so với điều khiển những chiếc tiêm kích hạng nặng với những chỉ số dày đặc. Do đó, không có gì ngạc nhiên khi đây được coi như trò chơi mô phỏng máy bay chiến đấu có nhiều phiên bản nhất.

Tựa trò chơi Apache Air Assault lần này mang đến cho người chơi một chút thú vị pha lẫn nuối tiếc. Thú vị ở chỗ trò chơi đã tập trung được hai chiếc trực thăng lâu nay vốn vẫn được coi là đối trọng của nhau, gồm chiếc: AH-64D Longbow phía Mỹ và MI-35 Hind phía Nga. Ngoài ra, để hỗ trợ một số nhiệm vụ đặc biệt, người chơi còn có cơ hội điều khiển chiếc MQ-8B Fire Scout (trực thăng không người lái). Dù vậy, vẫn có một chút tiếc nuối khi kho máy bay còn hạn chế, đặc biệt là hai chiếc trực thăng khá đình đám: Eurocopter Tiger (Châu Âu) và Ka-52 (Nga). Tuy nhiên, nhìn chung cách thức điều khiển của chúng tương đối giống nhau nên có lẽ việc bổ sung thêm một số loại máy bay khác không quá quan trọng.

"VUA SĂN XE" VÀ "XE TĂNG BAY"

Chiếc AH-64D Longbow chắc cũng không còn xa lạ gì lắm với những người yêu thể loại mô phỏng. Được hãng Hughes nghiên cứu, chế tạo từ những năm 80 của thế kỷ trước, sau đó được hãng McDonnell Douglas phát triển và hiện đang được sản xuất tại tập đoàn Boeing. Với tên gọi "Apache" quen thuộc, được chính thức đưa vào biên chế trong quân đội Mỹ vào năm 1984 và sử dụng lần đầu tiên trong cuộc chiến xâm lược Panama năm 1989. Đây có thể coi là loại máy bay trực thăng tấn công hiện đại nhất của Mỹ đang được sử dụng hiện nay. Với thiết kế có thể hoạt động ở mọi địa hình, nó có khả năng hoạt động cả trong ngày hay đêm. Khi thời tiết bất lợi, phi công sẽ dùng mũ có hệ thống quan sát thuận lợi cho việc chiến đấu. Ngoài ra, máy bay cũng được trang bị một số loại thiết bị điện tử hàng không mới nhất như: hệ thống thu nhận mục tiêu, hệ thống nhìn đêm (TADS/PNVS), hệ thống định vị vệ tinh (GPS)... Vũ khí trên một chiếc Apache được trang 16 tên lửa (mỗi bên hông mang 8 quả) và 4 tên lửa không đối không và rất nhiều đạn dược khác. Do có quá nhiều lợi thế so với các máy bay còn lại nên những nhiệm vụ được giao cho Apache mang phần khó khăn nhiều hơn. Tuy nhiên, khi đã làm quen được cách điều khiển thì bạn có thể hoàn thành nhiệm vụ khá dễ dàng. Đặc biệt, với phiên bản AH-64D Longbow mới nhất được sử dụng lần này bạn sẽ có cơ hội chiêm ngưỡng khả năng chiến đấu độc đáo đã làm nên tên tuổi của Apache với biệt danh "vua săn xe".

Mi-35 Hind là phiên bản dành riêng cho xuất khẩu của Mi-24 Hind, loại trực thăng chiến đấu hạng nặng nhưng có khả năng chở quân thấp. Bắt đầu hoạt động trong không quân Liên Xô từ năm 1976, sau này là tại các nước cộng hòa và hơn ba mươi quốc gia khác trên thế giới, tên hiệu NATO của nó là Hind. Các phi công Nga gọi loại máy bay này là "Letayushiy tank" (xe tăng bay), một tên hiệu thường gặp khác là "Krokodil" (cá sấu) - vì hình dạng ngụy trang và thân của nó khá giống một con cá sấu. Hai cánh phụ của MI-35 mang theo tên lửa chống tăng AT-9 có độ xuyên giáp lên tới 80 cm nên những "pháo đài di động" trên chiến trường mặt đất hiện đại nhất hiện nay cũng phải e dè với hỏa lực của nó. Do được trang bị hỏa lực cực mạnh có khả năng xuyên phá cao nên Mi-35 Hind được coi là lựa chọn chính của người chơi tại các nhiệm vụ yêu cầu phá huỷ mục tiêu kiên cố.

Máy bay lên thẳng không người lái MQ-8B Fire Scout là chiếc máy bay có kích thước khiêm tốn nhất trong phiên bản lần này. Đây là chiếc máy bay thường dùng chung với các tàu chiến LCS (Littoral Combat Ship (LCS) - loại tàu chiến có diện tích bề mặt ngoài rất nhỏ dùng để chiến đấu ở gần bờ, có khả năng tàng hình). Được trang bị hệ thống

mang theo…

Việc chiến đấu giờ đây tương đối khá thú vị với những thiết bị khóa và xác định mục tiêu hiện đại. Dù vậy, các loại vũ khí bạn sử dụng không phải "độc nhất vô nhị", bằng chứng là kẻ địch của bạn cũng có thể được trang bị tương tự, thậm chí là tốt hơn về mặt số lượng. Khi bạn chiến đấu theo dạng không đối đất (Air-to-Ground) thì hầu như không có đối thủ. Lúc ấy, lực lượng mặt đất dường như trở nên chậm chạp, đồng thời tỏ ra khá đuối trước những "pháo đài bay" được "trang bị tận răng" với sự di chuyển mau lẹ và giáp trụ khá chắc chắn. Tuy nhiên, ở đấu trường không đối không (Air-to-Air) thì không đơn giản chút nào. Vì đối thủ máy tỏ ra là những phi công vô cùng điêu luyện với những pha né đạn tài tình, bắn trả nhanh và rất rát. Trong tình huống đó bạn không có cách nào ngoài việc phải sử dụng hết khả năng của mình mới mong thoát được những tình huống hiểm nghèo. Mặt khác, do tốc độ di chuyển tương đối cao cộng với tay lái khá nhạy nên bạn rất dễ đưa chiếc máy bay của mình đi một đoạn khá xa so với mục tiêu. Để tránh tình trạng trên nhà sản xuất đã hỗ trợ người chơi một bản đồ hiển thị tương đối rõ ràng địa hình cũng như những nơi cần thực hiện nhiệm vụ.

Tính đa năng của chiếc máy bay bạn điều khiển tương đối tốt, thích hợp với nhiều địa hình khác nhau. Nếu có dịp, bạn có thể điều khiển chiếc máy bay thực hiện các động tác khó như: bay là là sát mặt nước, luồn lách giữa các hẻm núi… Nhưng hãy chắc chắn rằng lúc đó tay lái của bạn đã đủ cứng cáp, nếu không muốn chiếc máy bay của mình tan tành trong phút chốc.

KHÁ HẤP DẪN

Bạn có khá nhiều góc nhìn: từ phía ngoài máy bay cho đến bên trong khoang lái, nhưng thú vị hơn cả vẫn là góc nhìn cận cảnh khi giữ phím "Shift", giúp bạn cố định mục tiêu khá nhanh chóng. Ngoài ra, việc liên tục thay đổi chiến trường với những địa hình khác nhau cũng làm giảm bớt phần nào sự nhàm chán của trò chơi. Với tổng cộng 17 màn (bao gồm cả màn hướng dẫn), game đưa người chơi chu du từ vùng rừng Amazon (Nam Mỹ) cho đến các dãy núi trùng điệp ở Trung Đông, vùng duyên hải châu Phi và một số địa danh khác.

Đồ họa trong trò chơi ở mức chấp nhận được chứ chưa thực sự hoàn hảo. Yếu nhất vẫn là khâu thể hiện bề mặt vật thể, ngoài nhân vật chính là những chiếc máy bay được mô tả khá tốt, các vật còn lại còn khá thô và sơ sài. Dù vậy, khi bạn tiêu diệt một mục tiêu nào đó vẫn có thể thấy sự phá hủy nhất định, đây chính là điểm đáng chú ý trong trò chơi. Âm thanh cũng có những mặt hạn chế nhất định, ngoài những bản nhạc khá hay và đậm chất anh hùng ca thì âm thanh ở các mảng còn lại chưa thật sự ổn. Chẳng hạn, tiếng máy bay trực thăng khi cất và hạ cánh khá êm so với tiếng động cơ thực sự. Tiếng các vụ nổ hay rocket được phóng từ máy bay kém phần "hoành tráng" dù chiến trường đang rất ác liệt.

Trò chơi cũng bổ sung mục chơi mạng hấp dẫn để bạn có thể thử tài của mình với nhiều người khác.

THAY CHO LỜI KẾT

Không thể phủ nhận Apache Air Assault là một trò chơi tương đối hay và có sự đầu tư thỏa đáng từ nhà sản xuất. Tuy nhiên, vẫn còn đó một số việc cần làm để giúp trò chơi hoàn thiện hơn.

VŨ QUANG

ƯU:

- AI phi công đối thủ máy cao.
- Trận chiến có sức nóng nhất định.
- Chơi mạng thú vị.

KHUYẾT:

- Đồ họa và âm thanh chưa tốt.
- Lối chơi còn lặp lại.

liên lạc UHF/VHF, các hệ thống điện tử, quang học và cảm biến laser hiện đại, có thể phát hiện và theo dõi các mục tiêu rất nhỏ. Có rất ít nhiệm vụ trong trò chơi cần đến MQ-8B Fire Scout nhưng nếu có thì những nhiệm vụ đó gần như không thể thiếu chiếc trực thăng này. Bởi những tiện dụng nhất định mà nó mang lại thì không phải chiếc trực thăng nào cũng có.

CÔNG NGHỆ DẪN DẮT

Các trận chiến trong Apache Air Assault tương đối kịch tính nhưng cũng giống như các phiên bản trước. Do áp dụng công nghệ hiện đại nên bạn chỉ cần đứng ở một khoảng cách nhất định là có thể tiêu diệt hoặc phá hủy mục tiêu theo yêu cầu mà không nhất thiết phải biết nó là thứ gì. Dù trò chơi có khá nhiều mục để lựa chọn như: Campaign, Free Flight, Squad Operations. Tuy nhiên, đa phần các nhiệm vụ khá giống nhau, khác biệt duy nhất là tại mỗi mục lại có một số tùy chỉnh. Một số thiên về điều chỉnh thông thường: thời tiết, loại máy bay sử dụng… số còn lại nghiêng về tính chiến thuật cao như: thay đổi màu sắc máy bay của bạn phù hợp với khung cảnh chiến đấu để tránh bị phát hiện, chọn loại vũ khí

Clones

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Hành tinh sinh vật vô tính

Sau khi hạ cánh xuống hành tinh Clone, bạn sẽ gặp các sinh vật ngoài hành tinh và sẽ giải quyết các thử thách đầy thú vị cùng với các sinh vật dễ thương này. Trong vai trò là một người điều khiển các sinh vật vô tính (CloneMaster), bạn phải hướng dẫn các clone (sinh vật vô tính) vượt qua mọi thử thách. Người chơi phải đánh bại các Elder CloneMaster trong những trận đối đầu tay đôi, và thu thập đủ những mảnh ghép của chiếc huy chương CloneMaster.

Biến hình để vượt thử thách

Clone có lối chơi khá đơn giản, người chơi chỉ việc điều khiển các clone đi từ điểm xuất phát đến điểm kết thúc. Trong quá trình di chuyển, các clone phải thu thập mề đay và các clone về đích an toàn. Ngoài ra, trong suốt quá trình chơi, bạn sẽ được thưởng và nhận nhiều Item, đồ trang trí. Bạn có thể dùng các đồ trang trí để tuỳ chỉnh cho clone của mình.

Các clone có thể biến hình để vượt qua các chướng ngại vật. Mỗi màn chơi clone sẽ có những khả năng khác nhau như có thể tạo ra những bậc thang để đi lên, chui vào lòng đất, đi xuyên qua tường, bay hay có thể nổ tung thành hàng trăm mảnh lấp những khoảng trống cho những clone khác đi qua... Dựa trên những đặc tính đó, người chơi có thể tính toán các chiến thuật để vượt qua những thách thức của đối thủ máy hay những người chơi khác.

Đặc điểm của clone là luôn luôn di chuyển về phía trước, khi gặp chướng ngại vật chúng sẽ quay đầu lại, bạn sẽ trỏ vào từng clone và kích hoạt khả năng biến dạng của chúng để vượt qua các chướng ngại hay đi thu thập các huy chương. Luôn có một bảng thông báo xuất hiện để hướng dẫn người chơi về các khả năng của clone, thậm chí còn có những clone làm mẫu để bạn điều khiển

CLONES			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Tomkorp Computer Solutions Inc.			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,4GHz
Tomkorp Computer Solutions Inc.		RAM	1 GB
THỂ LOẠI			
Chiến lược		VGA	VGA 128MB
NGÀY PHÁT HÀNH	19/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP/Vista/7

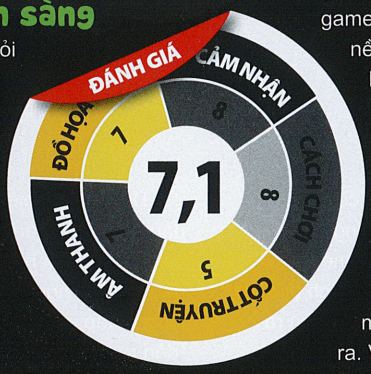
các clone hợp lý nhất. Nên dù bạn là một "cựu binh" hay là người mới chơi cũng không quá khó khăn để điều khiển các clone, điều quan trọng là cách thức điều khiển sao cho chính xác để thu thập được nhiều huy chương và đưa các clone về đích nhiều nhất có thể nhưng phải càng nhanh càng tốt. Ví trí của các mề đay được bố trí khắp nơi, có những lúc rất dễ lấy nhưng có những lúc khi clone đi qua rồi thì không thể quay lại lấy được. Nên bạn đừng quá nôn nóng đưa các clone về đích thật nhanh mà quên đi thu thập các mề đay. Ở một số màn, trò chơi còn quy định số lượng mề đay thu được hay các clone về đích tối thiểu.

Dù bạn phải đưa rất nhiều clone di chuyển đến đích, nhưng thông thường ở mỗi chướng ngại vật bạn chỉ cần điều khiển một clone mở đường, các clone khác sẽ tự động đi qua. Trò chơi còn cung cấp những công cụ hỗ trợ để người chơi không cần điều khiển các clone theo sau vượt qua chướng ngại vật. Như màn chơi khi clone sử dụng khả năng để di chuyển lên trên, bạn chỉ cần điều khiển một clone bay lên bật công tắc sẽ xuất hiện một máy phóng, các clone tiếp theo sẽ tự động bay lên. Người chơi không cần quá chú trọng khả năng điều khiển mà tập trung vào tính chiến thuật hơn. Và những công cụ hỗ trợ sẽ giúp trò chơi không trở nên nhanh hơn và bớt đi những động tác lặp lại nhàm chán.

Các màn chơi được thiết kế khá tốt dựa trên từng khả năng của clone. Từ đơn giản đến phức tạp, ban đầu trò chơi chỉ cung cấp cho các clone một khả năng biến hình như khoan xuống đất, bay trên không hay chui xuyên tường... càng về sau một clone sẽ có nhiều khả năng biến hình, bạn phải biết kết hợp những khả năng biến hình đó để vượt qua các thử thách. Ở một màn chơi, clone vừa có khả năng bay và phát nổ bạn sẽ điều khiển clone bay lên cao, khi gặp chướng ngại vật trên không sẽ kích hoạt khả năng nổ của chúng để mở đường cho các clone khác bay lên.

Đơn, mạng sẵn sàng

Nhằm giúp bạn khỏi phải chơi lại từ đầu trong những cấp độ phức tạp, người chơi có thể lưu lại bất cứ thời điểm nào trong màn chơi. Ngoài ra, Clones còn có chức năng cảnh báo âm thanh khi clone đang gặp khó khăn.



Ngoài ra, mỗi phần của trò chơi được tự động ghi lại để bạn chia sẻ các giải pháp của mình với những người chơi khác. Hoặc đó là những video quay lại các chiến thắng những vinh quang mà mình đạt được. Và bạn còn có thể xem lại những trận đấu mà không cần trực tiếp tham gia. Qua đó bạn có nhiều cơ hội để tìm hiểu các kỹ năng hay nghiên cứu chiến thuật của đối thủ. Dù được hỗ trợ rất tốt nhưng ở chế độ chơi đơn bạn sẽ gặp nhiều khó khăn nếu muốn chinh phục các màn chơi.

Game hỗ trợ tối đa 16 người chơi trong 8 nhóm thông qua mạng cục bộ (LAN) hay Internet. Qua đó, người chơi sẽ được đối đầu trực tiếp với các chiến thuật mà những người bạn cũng chơi mang lại. Tính năng chat trong game cũng là một chức năng hay có thể giúp bạn phối hợp với đội của mình hoặc để đánh lừa đối thủ.

Tuy chỉ được thể hiện trên nền 2D nhưng không vì thế phần nhìn của game lại kém hấp dẫn. Cảnh nền, nhân vật được thiết kế khá sống động và dễ thương. Tuy nhiên, việc quan sát không được hết các cảnh chơi cũng gây nhiều khó khăn. Để nắm được toàn bộ các cảnh chơi bạn phải điều khiển các clone tiến lên mà chưa biết điều gì sẽ xảy ra. Và muốn chinh phục màn chơi đó, bạn phải chơi lại từ đầu. Bù lại, hiệu ứng nhạc nền của game khá ấn tượng với các tiết tấu nhanh, lôi cuốn bám sát nội dung và diễn biến của game.

Lối chơi đơn giản, đồ hoạ không quá suất xắc nhưng với những thử thách mà trò chơi mang lại, Clones là một lựa chọn không tồi để bạn "vi vu" ngày Tết trong chuyến phiêu lưu vào hành tinh Clone.

MINH QUỐC

Ưu: Độ khó cao
Khuyết: Góc nhìn chưa tốt

Nhịp chơi Drakensang: The River of Time khá chậm nên đây là bước cản lớn đối với những ai đã quen chơi nhập vai "tốc độ cao"

DRAKENSANG THE RIVER OF TIME

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Dòng chảy thời gian

Cốt truyện của Drakensang: The River of Time (TRoT) hoàn toàn tách biệt với Drakensang: The Dark Eye và diễn ra trước với chuỗi nhiệm vụ liên quan đến nhân vật Ardo (hi sinh ở nội dung sau). Người chơi sẽ tự xây dựng một hình tượng anh hùng mới cho lục địa Aventuria theo tình tiết mà Ardo cung cấp. Tuy nhiên, giới hạn hoạt động của TRoT diễn ra ở phạm vi hẹp hơn. Nhiệm vụ chính của trò chơi là xây dựng hoàn thiện một nhóm thành viên có sức chiến đấu mạnh mẽ, giải quyết các mâu thuẫn mang đến hòa bình cho các chủng tộc chung sống ở Aventuria.

Người chơi sẽ có 4 đồng hành hỗ trợ. Mỗi nhân vật đồng hành sẽ mang đến những ưu thế riêng biệt về kỹ năng, sức chiến đấu. Hơn thế nữa, tùy theo đặc điểm, mỗi nhân vật sẽ gợi ý về khuynh hướng thực hiện nhiệm vụ. Ví dụ, Cano có khuynh hướng đột nhập lặng lẽ, trong khi Forgrimm lại thích dùng sức mạnh tấn công trực diện vào căn cứ đối thủ. Những khuynh hướng này ít ảnh hưởng đến cốt truyện chung, nhưng độ thử thách khó hay dễ khi thực hiện còn tùy thuộc vào kỹ năng của nhóm nhân vật và của chính người chơi.

Đa số các nhiệm vụ sẽ được đánh dấu chỉ dẫn rõ ràng trên bản đồ, song một vài nhiệm vụ bí hiểm thì không được đánh dấu, đòi hỏi người chơi phải tự tìm tòi tìm lời giải đáp, nhất là những câu đố hóc búa "dẫn ra bã". Bên cạnh các kỹ năng chiến đấu, các kỹ năng xã hội như Fast Talk hay Human Nature cũng thường xuyên có tác dụng đến cách giao tiếp và giải quyết nhiệm vụ, như là dùng lời nói mang tính khuyên giải nhẹ nhàng khiến đối phương phải khuất phục, không cần phải động tay chân. Các kỹ năng riêng như chế tạo đồ, mở khóa, phá bẫy v.v. cũng được áp dụng vào giải quyết một số nhiệm vụ quan trọng.

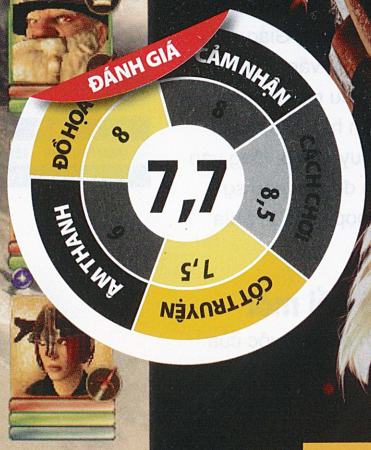
Xu hướng nhiệm vụ trong TRoT là không tự tạo thách thức mà chỉ tạo cơ hội

DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
dtp entertainment			
PHÁT TRIỂN		CPU	2,8GHz
Radon Labs		RAM	1GB
THỂ LOẠI			
Nhập vai		VGA	256 Geforce 6800GT
NGÀY PHÁT HÀNH	11/01/2011		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	Windows XP SP3/Vista/7

dẫn đến thách thức cho người chơi tự dấn thân vào. Nếu gặp một con trùm quá khó, người chơi có thể bỏ qua nó, đi làm những nhiệm vụ khác rồi sau đó sẽ quay trở lại chinh phục nó sau. Theo đó, người chơi sẽ chú tâm hơn đến các nhiệm vụ phụ, tìm kiếm những vật phẩm có công dụng tốt hơn để tăng cường sức mạnh cho đội ngũ. Ví dụ, người chơi có thể đầu tư vào khả năng chế đồ để tạo ra những loại vũ khí mạnh, tạo ra những bình thuốc ma thuật gia tăng sức chiến đấu v.v.

Phong cách thiết kế đồ họa của trò chơi mang đến một cái nhìn mạnh mẽ, góc cạnh nhiều chi tiết. Các bản đồ trong game được chia nhỏ khá hợp lý, trong mỗi bản đồ lại có từng điểm dịch chuyển tức thời theo khu vực giúp cho việc di chuyển khá thuận lợi. Các đoạn đối thoại, phim chuyển cảnh không có sự ngắt quãng, diễn ra tron tru dễ chịu. Tuy nhiên, càng đi sâu vào game, tốc độ load game càng lâu và đó là điểm yếu cần khắc phục. Mảng âm thanh của game chưa thuyết phục, chỉ tạm chấp nhận được. Ngoài ra, nhịp chơi TRoT khá chậm nên đây là bước cản lớn đối với những ai đã quen chơi nhập vai "tốc độ cao".

LÝ PHONG



ƯU

Tính khám phá cao. Đòi hỏi sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa các nhân vật. Nhiều câu đố hóc búa.

KHUYẾT

Âm thanh còn hạn chế. Nhịp chơi chậm, dễ ru ngủ người chơi.

THIÊN ĐƯỜNG HEAVEN

Có chăng một thiên đường trên hạ giới? Nhưng đã có một thiên đường trong game.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bất kỳ một tôn giáo nào mà hướng cho con người đến cái thiện, cái tốt đẹp thì đều có thể coi là tôn giáo tốt. Nó có thể giúp con người vượt qua tật bệnh, đau khổ thắp sáng hy vọng và niềm tin trong mỗi con người. Vậy bạn nghĩ gì nếu được dạo chơi trong chốn thiên đường? Có thể Heaven sẽ giúp bạn trải nghiệm một phần nào ý tưởng đó!

Chuyến tàu định mệnh

Heaven kể về chàng trai trẻ Joshua, người dẫn dắt cuộc thí nghiệm trên sao Mộc. Trên đường trở về sau 20 năm làm việc, chiếc USS Genesis mà Joshua điều khiển đã va phải một hành tinh chết và nó gần như bị phá hủy hoàn toàn. Lúc này, thiên sứ Michael đã cứu sống anh, tỉnh lại Joshua thấy mình đang ở trên Thiên Đường với rất nhiều điều thú vị cần khám phá! Cũng tại nơi đây anh gặp lại một người bạn cũ thật sự chính là người bà của anh, với tên mới Axis. Nhờ sự giúp đỡ của bà Axis, Joshua hay chính bạn sẽ vượt qua 6 màn chơi tại Heaven.

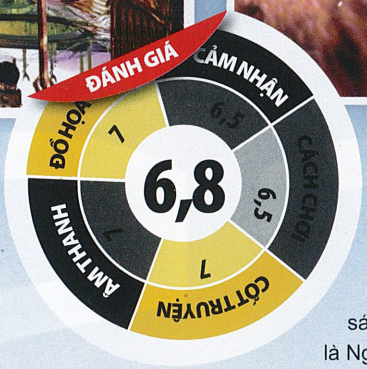
Cốt truyện huyền ảo

Cần phải nói thêm rằng Heaven đề cập khá nhiều đến vấn đề tôn giáo nhất là về đạo Thiên Chúa. Do đó, nếu người chơi không phải là người theo đạo sẽ có một số kiến thức gây ra cho bạn một vài khó khăn. Chẳng hạn, thiên sứ Michael (người cứu Joshua) còn có tên gọi là: tổng lãnh thiên thần, trưởng thiên sứ... Tên gọi tổng lãnh thiên thần (archangel) bắt nguồn từ tiếng Hy Lạp là kết hợp hai cụm ý nghĩa: "thủ lĩnh" và "người đưa tin". Đặc biệt, chức vụ này còn được biết đến qua nhiều tôn giáo, truyền thống khác nhau, trong đó có Do Thái Giáo, Kitô Giáo, Hồi Giáo... Ngoài ra, còn nhiều vấn đề khác mà người chơi cần tìm hiểu nếu muốn nắm rõ hơn về cốt truyện hay giải quyết vấn đề trong Heaven. Tuy nhiên, lồng vào trong vẫn có những vấn đề yêu cầu sự suy nghĩ hay tính toán hợp logic từ phía người chơi.

Truyền thống và đổi mới

Vẫn giữ phong cách quen thuộc của thể loại phiêu lưu nên các nhiệm vụ trong Heaven thực chất không khác nhiều so với các trò chơi cùng thể loại. Vẫn lối chơi dùng chuột quen thuộc, với biểu tượng là một đốm sáng sẽ ánh lên với những vật cần tương tác. Tuy vậy, nếu bạn là người ưa thích thể loại kết hợp đồ vật hay thu thập vật dụng để giải đố thì hẳn sẽ thất vọng với Heaven. Vì trò chơi hầu như không có yêu cầu nào tương tự hay đại loại như vậy. Việc cần làm trong trò chơi chỉ gói gọn trong suy nghĩ của người chơi và những cú nhấp chuột. Vấn đề là bạn phải nhấp chuột vào chỗ nào và nhiều hay ít mà thôi. Xuyên suốt trò chơi dựa vào suy nghĩ bản thân và gợi ý của Axis bạn sẽ tìm ra rất nhiều manh mối để thực hiện nhiệm vụ.

HEAVEN			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Genesis Works			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,2 Ghz
Genesis Works		RAM	256MB
THỂ LOẠI			
Giải đố		VGA	64MB
NGÀY PHÁT HÀNH	15/12/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	



Dù lối chơi không có nhiều đặc biệt cho lắm nhưng không hẳn bên trong Heaven không có những đổi mới nhất định. Mà đầu tiên có thể kể đến chính là cách di chuyển của nhân vật chính. Thay vì giữ cố định góc nhìn người thứ ba truyền thống của thể loại phiêu lưu thì trò chơi cung cấp góc nhìn của nhân vật chính. Trong lúc cần làm việc hay tìm kiếm thứ gì đó bạn luôn có một cái nhìn bao quát toàn bộ cảnh vật. Tuy nhiên, bạn không dùng lối điều khiển di chuyển bằng tổ hợp phím W, A, S, D như thông thường. Ngay cả những khoảng cách gần thì chỉ cần rê chuột đến nơi bạn muốn, nếu di chuyển đến đó được, đốm sáng sẽ ánh lên và bạn chỉ cần nhấn chuột thì ngay lập tức bạn đã xuất hiện tại địa điểm cần.

Hình ảnh ấn tượng

Quả thật nếu xét về mặt hình ảnh Heaven chưa thật sự sắc nét cho lắm nhưng lại để lại rất nhiều ấn tượng mạnh cho người chơi. Đặc biệt, là khả năng kích thích thị giác của nhà sản xuất. Chẳng hạn, với cảnh vật thiên nhiên bình thường khi ngước nhìn lên bầu trời với vị trí đứng dưới tán cây bạn dễ dàng nhận thấy hiện tượng nhiều vầng sáng màu cầu vồng xuất hiện do hiện tượng khúc xạ ánh sáng tạo ra. Với các linh thú hay nhân vật trong Heaven luôn toát lên vẻ uy nghi, thanh thoát… rất phù hợp với khung cảnh bồng lai. Phần di chuyển hay cử chỉ của các nhân vật khá uyển chuyển, với dáng đi nhẹ nhàng và gương mặt biểu lộ cảm xúc rất có hồn.

Nhưng tất cả các yếu tốt đó cũng chưa ấn tượng bằng lối kiến trúc trong trò chơi. Với đa phần các công trình như: nhà cửa, cầu, điện thờ… đều được dát vàng. Chính yếu tố này khiến người chơi có cảm giác mờ ảo như thật sự đang lạc vào xứ sở thần tiên. Với sáu màn chơi có lối kiến trúc cơ bản được xây dựng như đã nói ở trên. Trò chơi sẽ đưa bạn đi qua Đảo thiên đường, Con đường bằng vàng, Jerusalem mới, Cổng thiên đường, Phòng sáng tạo và cuối cùng chính là Ngai vàng của Jesus. Bạn cũng sẽ thấy bốn đấng sáng tạo từ quyển sách Khải Huyền, những người mà tông đồ thiên chúa luôn ghi nhớ. Âm thanh trong Heaven không có gì đáng phàn nàn ngoại trừ có khá ít bản nhạc xuất hiện trong trò chơi.

Mỗi người một thiên đường

Heaven chỉ có thể dừng lại ở một tựa trò chơi trung bình khá do cốt truyện phụ thuộc quá nhiều vào nội dung tôn giáo. Mặt khác, trò chơi cũng làm giảm đi sự hứng thú và tính thử thách khi không có phần thu thập hay kết hợp đồ vật. Một điểm gần như không thể thiếu trong những tựa trò chơi phiêu lưu từng thành công trước đó. Nhưng dù sao trò chơi cũng mang lại một ý niệm về thiên đường.

PHẠM MINH

ƯU:

- Kiến trúc gây ấn tượng.
- Âm thanh khá.
- Hành động của nhân vật tốt.

KHUYẾT:

- Cốt truyện mang nhiều màu sắc tôn giáo.
- Màn chơi chưa đa dạng.
- Không có kết hợp hay thu thập đồ vật.

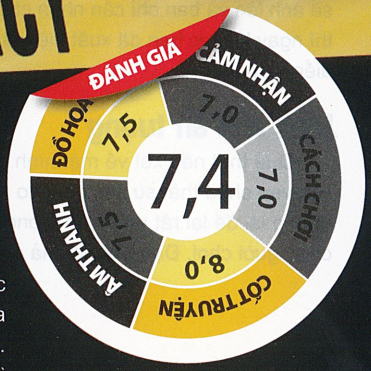
CSI:

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ĐỘI ĐIỀU TRA HIỆN TRƯỜNG

FATAL CONSPIRACY

Trong phiên bản này bạn sẽ đóng vai một thành viên trong tổ điều tra thu thập các chứng cứ để phá những vụ án hóc búa.



Dựa trên bộ phim truyền hình ăn khách

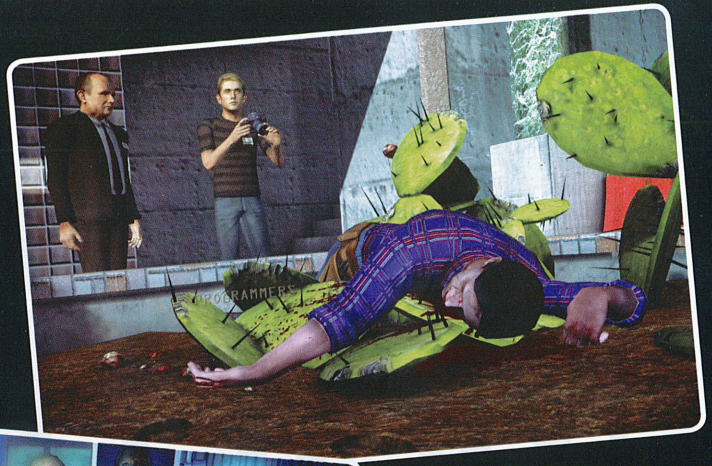
CSI là series phim hình sự nổi tiếng tại Mỹ và các nước khác trên thế giới. Mỗi tập phim tượng trưng cho một vụ án với những diễn tiến đầy hồi hộp, căng thẳng nhưng không kém phần hài hước với một tập thể gồm những con người có tính cách trái ngược nhau nhưng khi cần phối hợp phá án họ tạo thành một ê kíp cực kì ăn ý. Có một số ý kiến cho rằng, bộ phim đã tiết lộ khá nhiều tình tiết của quá trình điều tra nên rất dễ làm tội phạm gia tăng thêm sự nguy hiểm. Tuy nhiên, vẫn chưa có căn cứ nào xác định được chính xác vấn đề này. Trong khi đó, các nhà làm game không bỏ lỡ cơ hội ăn theo tựa phim để cho ra đời series game CSI mô phỏng tình tiết các vụ án.

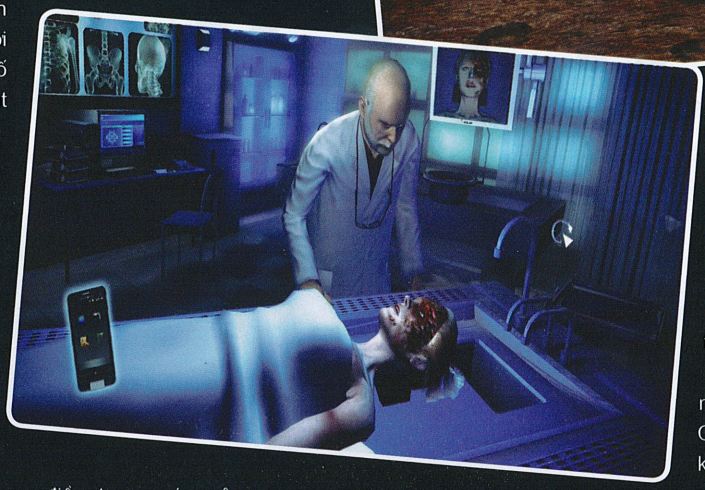
Xuất hiện đầu tiên tại mỗi vụ án luôn là một thước phim nhỏ về cuộc hội thoại giữa các thành viên trong nhóm điều tra gợi ý hay tóm tắt tình tiết vụ án. Bạn sẽ phải lắng nghe thật kỹ vì chúng thường cung cấp những manh mối nhất định. Đáng tiếc, trò chơi không cung cấp hỗ trợ hiển thị hay nghe lại các đoạn hội thoại nên gây không ít khó khăn cho bạn. Cuối cùng khi kết thúc buổi trò chuyện, bạn chính là người sau cùng và duy nhất ở lại hiện trường các vụ án. Bằng một số dụng cụ được hỗ trợ như: một ống đựng

CSI - FATAL CONSPIRACY	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Telltale Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	2010
ESRB (TUỔI)	Mature

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
- HĐH: Windows® XP (SP3), Vista® (SP2), 7
- CPU: 2..0GHz Intel Pentium 4 / AMD Athlon XP 2000+)
- RAM: 512 MB for XP / 1 GB cho Vista and Win7
- HDD: 6 GB
- Video Memory: 64 MB Shader Model 2.0 tương thích DirectX
- Video Card: GeForce 6 / 7 / 8 / 9 / GTX200 and 400 families - Radeon 9600-9800 / Xx00 / X1000 / HD2000-5000 families
- Sound Card: Bất kỳ card âm thanh tương thích DirectX 9.0c.

những vật nghi là của hung thủ như: tóc, mảnh vải,... bình xịt xác định dấu máu... Do được thiết kế giống một tựa game phiêu lưu tìm đồ vật nên khi rê chuột đến những vị trí nghi vấn biểu tượng hộp đồ nghề sẽ xuất hiện nhanh chóng giúp bạn có thể biết được công việc cần làm. Khi bạn đã xác định và lấy mẫu vật xong thì trò chơi sẽ tự động hiện bảng đánh số thứ tự các nơi tìm được mẫu vật nghi vấn.





CSI: Vào cuộc

Những công việc tiếp theo thường được tiến hành giống như một tiến trình có sẵn và gần như lặp lại xuyên suốt trò chơi. Chúng thường được xếp đặt bằng các icon trên chiếc PDA đặt phía góc trái màn hình. Chẳng hạn, sau khi thu thập đầy đủ chứng cứ trong quá trình điều tra bạn sẽ tiến hành xét nghiệm dựa trên một số mini game nhỏ. Khi so sánh dấu vân tay, chuỗi ADN..., bạn có thể quan sát bằng mắt hay ghép hai mẫu trùng lên nhau để so sánh. Sau khi đã có đầy đủ vật chứng, việc tiếp theo cần tiến hành là hỏi cung các nghi phạm thông qua sự cho phép của cấp trên. Việc hỏi cung sẽ được bố trí theo một số kịch bản được định sẵn, nên đồng thời bạn phải dựa vào các vật chứng và lời khai của nghi phạm để suy đoán tìm lời giải.

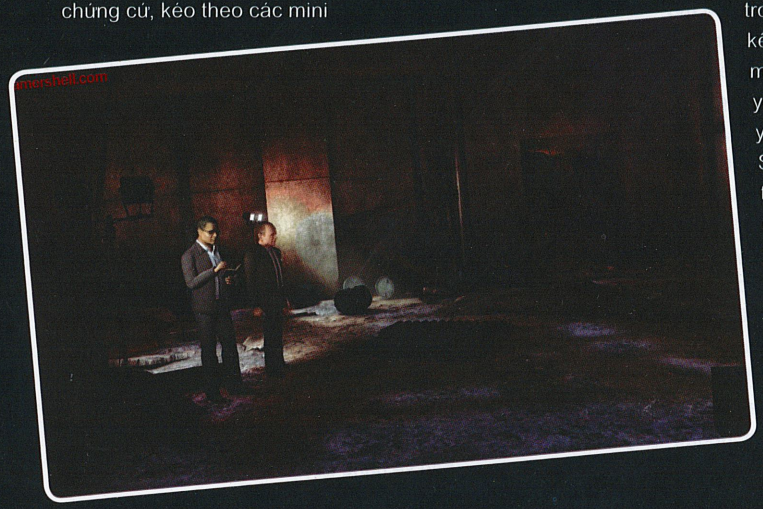
Thậm chí, tại một số màn các bạn còn phải đột nhập vào nhà nghi phạm tìm thêm chứng cứ, kéo theo các mini game mở khoá cửa, hay tìm code của một két sắt bí mật. Một số vụ án sẽ trở nên rắc rối hơn khi hầu như mọi đều rất mơ hồ, ngay cả nạn nhân cũng chưa thể xác định được một cách chính xác.

Chính vì rất nhiều tình tiết phát sinh trong quá trình điều tra vụ án nên những trang thiết bị hiện đại như: PDA, kính hiển vi, thiết bị phát tia X,... giúp cho công việc trở nên dễ thở hơn phần nào. Tuy nhiên, cũng giống như các phiên bản trước CSI - Fatal Conspiracy dễ rơi vào sự nhàm chán do việc giải quyết vấn đề bị lặp lại tương đối nhiều. Không gian trong trò chơi lại quá nhỏ khiến bạn gần như không gặp chút khó khăn nào trong việc xác định công việc tiếp theo. Mặt khác, trò chơi hầu như không yêu cầu kết hợp các đồ vật với nhau để phá án khiến lối chơi thêm phần đơn điệu. Các thiết bị máy móc tối tân đều được đơn giản tối đa đến mức gần như chúng được kích hoạt sẵn, bạn dùng xong việc chúng sẽ tự động biến mất.

Âm thanh trong trò chơi không có nhiều nổi bật dù vẫn hoàn thành khá tốt công việc của mình. Bạn có thể nghe được tiếng nước nhỏ giọt tại các hiện trường có môi trường ẩm thấp. Tiếng động phát ra khi sử dụng các công cụ để khám nghiệm hiện trường được mô phỏng khá tốt. Chỉ có điều nếu nhìn kỹ bạn có thể phát hiện cử động môi của nhân vật chưa trùng khớp với lúc nói cho lắm nên đôi khi thường xảy ra hiện tượng môi nhấp nháy trong khi đoạn hội thoại đã kết thúc hoặc ngược lại. Với một tựa game như CSI thì yếu tố đồ họa cũng là một yếu tố cần nhiều sự đầu tư. So với các phiên bản trước thì CSI - Fatal Conspiracy có nhỉnh hơn về mặt đồ họa nhưng nhìn chung chưa thật sự sắc nét cho lắm. Tuy nhiên, hình ảnh vẫn dừng ở mức chấp nhận được dù đôi khi hiện trường vụ án tương đối thiếu sáng và khuôn mặt nhân vật chưa thể hiện được nhiều cảm xúc. Điểm mạnh duy nhất của trò chơi chính là cảm giác phấn khích khi bạn vạch trần được bộ mặt hung thủ, đồng thời chứng minh được khả năng phá án tài tình của mình cũng chẳng kém... một nhân viên thực thụ là bao.

Dù đã có một vài cải tiến nhất định nhưng CSI - Fatal Conspiracy không thể thoát khỏi vết xe đổ của những tựa game được phát triển dựa trên nền tảng điện ảnh. Nếu bạn là người thường xuyên theo dõi các tập của tựa phim này hay đơn giản thích công việc xem xét hiện trường một vụ án để tìm manh mối thì CSI - Fatal Conspiracy hoàn thành khá tốt nhiệm vụ này. Nhưng nếu xét về tổng thể trò chơi chưa có chiều sâu và những đột biến cần thiết để trở thành một tên tuổi lớn. Đối với những người đã chơi nhiều các thể loại hay tựa game tương tự thì CSI - Fatal Conspiracy chỉ giống như một làn gió nhẹ thổi qua mà không gây ra được sự cảm nhận đặc biệt hay vương vấn gì. Thay cho lời kết để nhận xét về trò chơi bằng một câu rất quen thuộc: "Bằng chứng không bao giờ nói dối".

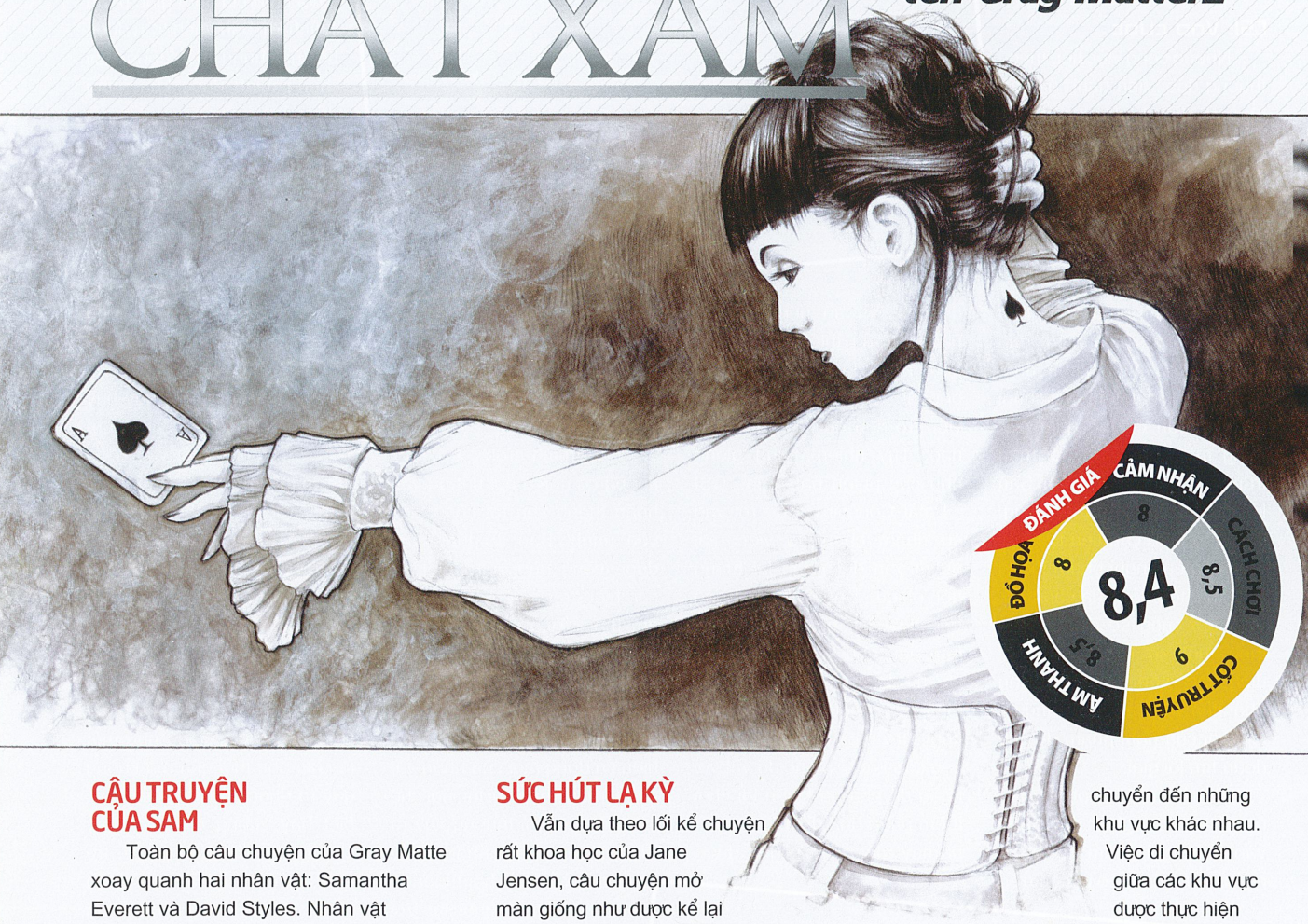
CẢNH TIÊN



ƯU
• Chưa có điểm nhấn cần thiết. • Các vụ án khá logic. • Hình ảnh và âm thanh chấp nhận được. • Mô phỏng tốt công việc phá án.
KHUYẾT
• Quá ít những đổi mới. • Lối chơi lặp lại.

GRAY MATTER
CHẤT XÁM

Nhà thiết kế game Jane Jensen mang đến cho những người hâm mộ thể loại phiêu lưu một tác phẩm nghệ thuật khác mang tên Gray Matter...



CẬU TRUYỆN CỦA SAM

Toàn bộ câu chuyện của Gray Matte xoay quanh hai nhân vật: Samantha Everett và David Styles. Nhân vật đầu tiên là cô sinh viên người Mỹ tên Samantha Everett (Sam), đóng vai trò chính trong toàn bộ câu chuyện.

Nhận được thông tin từ tiến sĩ Styles, người đang tìm một trợ lý nghiên cứu, Sam đã đồng ý nhận công việc mà không hề biết điều gì đang chờ đón mình. Các cuộc thí nghiệm của tiến sĩ David Styles, một nhà nghiên cứu về sự dị thường của nhận thức bắt đầu có vẻ vô hại nhưng ngay sau đó lại xuất hiện những hiện tượng không thể lý giải. Và Sam sẽ vén tấm màn bí mật của những hiện tượng khó hiểu này.

SỨC HÚT LẠ KỲ

Vẫn dựa theo lối kể chuyện rất khoa học của Jane Jensen, câu chuyện mở màn giống như được kể lại dựa trên phông nền những bức tranh chuyển động.

Lối chơi phiêu lưu trong Gray Matter dựa theo động tác nhấp chuột là chủ yếu. Trong bất kỳ một màn nào, bạn cũng đứng trước rất nhiều lựa chọn. Đó là những vật cần thu thập hay đơn giản là những thứ người chơi cần phải xem qua để có manh mối giải đáp những câu hỏi trong trò chơi. Bạn có thể nhấn giữ phím Space để kích hoạt tính năng hướng dẫn khá hữu ích. Với các câu đố Gray Mattet chia nhỏ ra theo từng phân đoạn, nhưng càng về sau chúng sẽ trở nên rộng lớn hơn vì bạn có thể di chuyển đến những khu vực khác nhau. Việc di chuyển giữa các khu vực được thực hiện thông qua một bản đồ do trò chơi cung cấp, các điểm bạn có thể đến được sẽ lần lượt xuất hiện trên bản đồ. Khi trò chuyện, hộp hội thoại được mở ra với những nhân vật nắm vai trò then chốt hay giữ đầu mối giải quyết vấn đề. Các nhân vật này nắm khá nhiều thông tin vì thế bạn đừng ngần ngại hỏi hết những câu hỏi cần có, dù nhiều lúc các đoạn hội thoại này trở nên khá lê thê dài dòng.

ẤN TƯỢNG HÌNH, ÂM

Ngay khi bước vào màn hình menu, bạn sẽ nghe được một bản nhạc khá êm dịu

hứa hẹn âm thanh tốt và quả thật trò chơi không khiến bạn phải thất vọng ở mảng âm thanh. Các nhân vật đều phát âm khá chuẩn và rõ ràng với chất giọng riêng. Âm thanh của từng khung cảnh trong trò chơi đều được miêu tả khá chân thật.

Đồ họa cũng được thiết kế khá tốt tuy chỉ xoay quanh những khung cảnh 2 đến 2.5D. Bạn sẽ không khỏi ngỡ ngàng trong màn mở đầu khi nhìn thấy ngôi nhà trên đồi mà tiến sỹ David Styles đang ở. Nó khá đẹp nhưng cũng ẩn chứa nét gì đó khiến người nhìn có cảm giác lạnh lẽo và sợ hãi. Bầu trời trong trò chơi lúc nào cũng âm u, tĩnh mịch càng góp phần cho khung cảnh thêm huyền bí. Còn về phía nhân vật chính, khả năng miêu tả di chuyển khá tốt chứ không hề cứng nhắc.

GẦN HOÀN THIỆN

Trải qua 8 chương chính, Gray Matter để lại cho người chơi nhiều cảm giác khó tả. Việc lấy thành phố sương mù nước Anh làm khung cảnh chính trong trò chơi luôn mang lại cảm giác thôi thúc sự khám phá.

Rất nhiều ưu điểm để Gray Matter có thể trở thành một trò chơi hoàn hảo về mọi mặt. Tuy nhiên, nếu vạch lá tìm sâu Gray Matter vẫn còn một vài hạn chế nhất định. Chẳng hạn, trong việc kết hợp đồ vật những thứ bạn có thể kết hợp được sẽ chỉ có duy nhất một lần sử dụng. Thế nên nó làm giảm tính logic hơn nếu bạn có thể sử dụng chúng trong trường hợp khác bằng cách "rã đồ" như Lost Horizon đã làm. Trò chơi cũng không có xu hướng kết hợp hành động giữa các nhân vật nên tính chất hành động trong game ít khi nào có những cao trào thật sự kịch tính. Và điểm cuối cùng là những hành động của bạn thường khá tuyến tính nên giá trị chơi lại của Gray Matter không được cao.

Dù còn vài hạn chế nhưng Gray Matter thật sự tạo cho người chơi một cảm giác rất tốt. Một cốt truyện hấp dẫn với những câu đố thú vị sẽ làm cho bạn dễ quên đi phần còn chưa đạt. Đặc biệt, với sự thiết kế mà Jane Jensen mang lại, quả thật trò chơi đã được chăm chút ở rất nhiều khía cạnh. Với rất nhiều thể loại khác kinh nghiệm chưa chắc đóng vai trò chủ đạo trong thành công của trò chơi nhưng ở thể loại phiêu lưu nó đóng vai trò rất quan trọng vì thể loại này luôn đòi hỏi một sự sâu sắc và sự nhạy cảm cao, Gray Matter chính là một minh chứng hùng hồn cho nhận định đó.

Đã khá lâu để chờ đợi một tựa trò chơi phiêu lưu có thể coi là "chơi được" xuất hiện, Gray Matter thật sự sẽ không làm bạn thất vọng trong dịp Tết này.

VŨ QUANG

GRAY MATTER

PHÁT HÀNH	Mamba Games
PHÁT TRIỂN	Wizarbox
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 - 1,4 GHz
	RAM 1 GB
	VGA 128MB
	OS XP SP3/Vista SP1/Windows 7

ƯU	KHUYẾT
» Lối chơi hay.	» Giá trị chơi lại không cao.
» Câu đố thú vị.	» Thiếu sử dụng lại đồ vật.
» Khung cảnh phù hợp với nội dung.	» Khả năng kết hợp đồ vật còn khá dễ.
» Âm thanh và đồ họa được đầu tư tốt.	
» Cốt truyện lôi cuốn.	

WHO'S THAT FLYING?		
PHÁT TRIỂN	Mediatonic	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	Mediatonic	• CPU: 2.0 Ghz • RAM 1GB • Card âm thanh và card đồ họa tương thích DirectX
THỂ LOẠI	Giải đố	
NGÀY PHÁT HÀNH	2010	
TUỔI (ESRB)	E 10+ (Everyone)	

"WHO'S THAT FLYING?" LÀ GAME 2D THUỘC THỂ LOẠI GIẢI ĐỐ, KHÁ ĐƠN GIẢN, PHÙ HỢP VỚI MỌI LỨA TUỔI.

LẬP CÔNG CHUỘC TỘI

EVERYONE 10+ CONTENT RATED BY ESRB

Nếu phải mang trong mình một trách nhiệm cao cả, bạn có dám hứa chắc mình sẽ không bao giờ phạm sai lầm? Chắc chắn không ai dám hứa như vậy, câu nói "sai lầm là con người" trong phim hoạt hình The Road to El Dorado (Đường đến thành phố vàng) thật sự rất ý nghĩa. Tuy nhiên, nếu bạn không phải con người mà là siên nhân thì sao? Câu trả lời cho thắc mắc đó sẽ nằm trong trò chơi Who's That Flying.

NHẬN LỖI KHÔNG BẰNG SỬA LỖI!

Who's That Flying có cốt truyện khá giống với bộ phim The Incredibles (gia đình siêu nhân). Trò chơi xoay quanh một nhóm tập hợp những siêu nhân bất tử có sức mạnh phi thường thuộc tổ chức Galaxy Guardian. Với nhân vật chính là Earth Guardian một trong những siêu nhân của hội, có nhiệm vụ bảo vệ Trái đất khỏi sự tấn công của người ngoài hành tinh (Alien). Nhưng do tính cách kiêu căng, tự phụ nên anh bị đưa ra xét xử vì không làm tròn nhiệm vụ. Để đoái công chuộc tội người hùng của chúng ta phải ngăn chặn một làn sóng Ailen mới cực kì nguy hiểm và đông đảo đang tấn công các thành phố.

NHIỆM VỤ BẤT KHẢ THI

Giờ đây khi tham gia vào trò chơi thì nhiệm vụ của anh hùng Earth Guardian trở thành nhiệm vụ của chính bạn. Công việc tưởng chừng hết sức đơn giản vì Earth Guardian có tấm thân bất tử. Tuy nhiên, các thành phố cần được bảo vệ như: Tokyo,NewYork,... thì không như vậy. Thế nên, mỗi thành phố bạn cần bảo vệ đều được ấn định tình trạng sức khỏe là 50. Mỗi kẻ thù vượt qua được sự ngăn cản của bạn sẽ khiến thành phố bị mất đi một điểm chỉ số sức khoẻ. Nếu để mất quá 50 điểm, bạn sẽ bị thua màn đó và phải chơi lại từ đầu. Dù với những màn đầu tiên thật sự chưa xuất hiện nhiều thử thách cho lắm nhưng càng về sau người chơi sẽ gặp không ít rắc rối với những Ailen mới. Có thể nói quân đoàn Ailen trong Who's That Flying khá thông minh và nhanh nhẹn. Chúng sử dụng rất nhiều chiến thuật để thoát khỏi sự truy đuổi của bạn. Mà đặc biệt những chiến thuật này tuy đơn giản nhưng tỏ ra hiệu quả vô cùng. Chẳng hạn, chúng sẽ tấn công với số đông, chờ bạn sơ hở rồi đột ngột tăng tốc thoát đi trong tíc tắc.

Ngoài ra, chúng còn có những đơn vị đặc biệt, chuyên tấn công người chơi bằng những quả cầu điện, dung dịch keo,... Tuy không gây hại gì cho nhân vật chính nhưng sẽ khiến

anh ta bị tê liệt trong ít phút. Thông minh hơn là việc những con nhỏ sẽ "núp bóng" con lớn hơn để né đòn nên rất khó để tiêu diệt hết được chúng. Dù nhân vật của bạn có khả năng di chuyển khá linh hoạt nhưng trước số lượng kẻ thù đông đảo nên đôi lúc bạn sẽ rơi vào tình trạng trở tay không kịp. Đặc biệt, ở các màn về sau khi vũ khí làm bạn tê liệt có khả năng "tìm diệt" thì khó khăn của bạn sẽ tăng gấp bội vì vừa phải tiêu diệt kẻ địch vừa phải né tránh những quả bom trôi nổi trong không trung. Thật lòng mà nói nếu nhân vật chính không có tấm thân bất tử thì có lẽ số lần "tửẹo" chắc sẽ không ít. Vì chắc chắn rằng bạn sẽ phải va chạm với quân địch rất nhiều lần do số lượng và tầm vóc của chúng.

VỎ QUÝT DÀY CÓ MÓNG TAY NHỌN!

Dù kẻ địch rất đông đảo, thông minh và nguy hiểm nhưng để đối phó với chúng thì nhân vật chính của chúng ta chỉ có một khẩu lazer.. Với chế độ Machine Gun khả năng tấn công của nhân vật chính tăng lên đáng kể bởi lượng đạn bắn ra tăng nhiều lần so với bình thường. Còn Beam Lazer sẽ tạo thành một tia sáng, hủy diệt một số kẻ thù gần như ngay lập tức. Và cuối cùng là Super Beam Lazer, khá giống với Beam Lazer nhưng tăng nhiều lần về cường độ.

Do có sức công phá lớn nên để đảm bảo độ cân bằng của trò chơi thời gian sử dụng các "tuyệt chiêu" này rất ngắn. Trước kẻ thù có kích thước lớn và độ dai sức cao, bạn buộc phải thực hiện những chiêu combo do máy hướng dẫn. Chúng giống như cứu cánh cho nhân vật chính vì gần như tất cả kẻ thù đều bị tiêu diệt cùng lúc khi thực hiện chiêu thức này. Điều khá tức cười là các Ailen có hình dáng khá cục mịch với cái miệng rộng trông rất giống một quả banh. Có lẽ vì thế mà chiêu thức đặc biệt nhất của nhân vật chính là cầm một cây gậy bóng chày tiêu diệt hết những "quả bóng Alien".

BẺ ĐŨA CHỐNG TRỜI

Quả thật một trò chơi hay ở thể loại này mà không có những màn đấu trùm hoành tráng thì sẽ giảm đi rất nhiều thú vị. May mắn là Who's That Flying không như vậy, vì có rất nhiều con trùm chờ đợi bạn trong game. Có thể nói chúng hội đủ những yếu tố cần thiết của một con trùm đúng nghĩa. Với kích thước không mấy nhỏ nhắn, các con trùm đa phần khiến bạn cảm thấy thương cho nhân vật chính: phải đối chọi với một nhân vật to lớn hơn mình gấp nhiều lần. Không những thế các con trùm này còn di chuyển cực kì nhanh nhẹn và rất dai sức. Tuy nhiên, nhiệm vụ thật sự của chúng là che chở cho các quân đoàn Alien thoát khỏi tầm kiểm soát của người chơi. Thế nên, nếu tiêu diệt được chúng sớm chừng nào bạn càng bảo vệ thành phố tốt chừng ấy. Sau mỗi màn chơi tuỳ theo thành tích mà bạn sẽ nhận được những huân chương tương ứng. Giải thưởng này vừa có giá trị sưu tầm vừa có nhiệm vụ mở ra màn chơi mới hay các giải thưởng trong trò chơi. Chính vì thế, nó làm tăng giá trị chơi lại nếu bạn muốn thu thập sao cho đủ bộ sưu tập giải thưởng trong game.

GAME NHỎ VẪN CUỐN HÚT

Dù sử dụng nền tảng đồ họa 2D khá cũ kỹ nhưng không vì thế mà đồ họa của trò chơi khiến bạn thất vọng. Dựa trên việc xây dựng đa phần hình ảnh tương tự như khung cảnh hoạt họa. Thêm vào đó là rất nhiều màu sắc tương phản Who's That Flying cho người chơi cảm giác một cái nhìn tương đối tốt về mặt đồ. Đây cũng là một minh chứng rất hợp với xu hướng hiện tại của nhiều trò chơi khác. Chú tâm vào việc xây dựng trò chơi một cách kỹ lưỡng hơn là chỉ chăm chút về mặt đồ họa để tạo ra những sản phẩm sát phần cứng mà ít chăm chút các mặt còn lại. Âm thanh trong trò chơi rất vui nhộn với những lời khen ngợi hay nhắc nhở nhân vật chính khá đúng lúc. Tuy thật sự bạn gần như không có nhiều thời gian để lắng nghe hết các đoạn hướng dẫn này. Với tiết tấu nhanh và lối chơi cuốn hút, thật khó để bạn rời khỏi bàn phím khi đã bước vào thế giới của Who's That Flying.

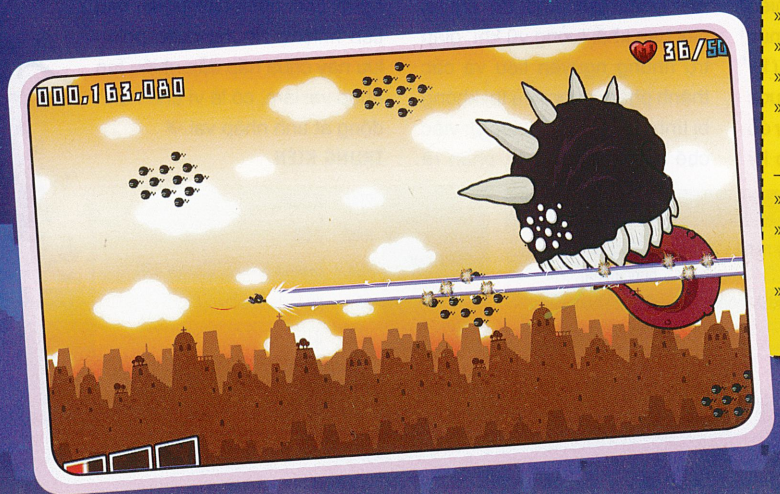
NGỌC TÂN

ƯU

- Phù hợp với mọi lứa tuổi.
- Mang tính giải trí cao.
- Đồ họa và âm thanh khá.
- Đấu trùm thú vị.
- Lối chơi cuốn hút.

KHUYẾT

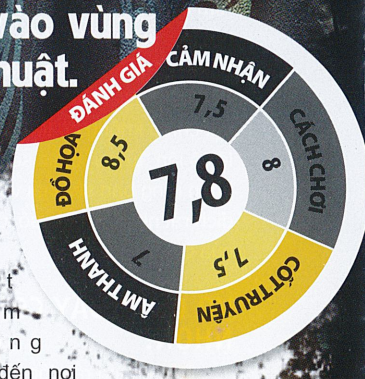
- Thời gian chơi ngắn.
- Cần bổ sung chế độ chơi hai người.
- Bộ sưu tập giải thưởng còn khiêm tốn.



TÊN GAME: Two Worlds II
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT HÀNH: South Peak Interactive
PHÁT TRIỂN: Reality Pump
NGÀY PHÁT HÀNH: 05/10/2010
ESRB (TUỔI): M
HỆ MÁY: PC

HAI THẾ GIỚI

Two Worlds II (TW2) mang đến cho người hâm mê phiêu lưu những kinh nghiệm trong hiểm nguy của chuyến đi vào vùng đất phép thuật.



Với một cốt truyện giàu tình tiết, TW2 thể hiện xu hướng chịu ảnh hưởng của thể loại nhập vai giả tưởng, đặt người chơi vào mối xung đột với lãnh chúa Gandohar. Với sự giúp đỡ của người Orcs, nhân vật chính đào thoát khỏi nhà ngục và quyết tâm quay trở lại giải cứu cô em gái đang bị Gandohar bắt làm con tin.

Các vùng đất trong TW2 bị chia cắt thành những vùng đất riêng biệt bởi đại dương, và cách di chuyển giữa chúng là các cổng ma pháp dịch chuyển mở ra theo diễn tiến của trò chơi. Việc khám phá các vùng đất khá thú vị và mang đến những vật phẩm khác nhau chứa trong các hòm đồ nằm đâu đó. Phần cuối ngựa do bị giới hạn khu vực nên ít được quan tâm sử dụng, chỉ là cần làm quen để thực hiện một số nhiệm vụ liên quan đến đua ngựa cho kịp thời gian. "Khó ăn" nhất chính là phần điều khiển thuyền buồm. Người chơi sẽ phải căng buồm theo những hướng khác nhau, đi theo chiều zic zac mỗi khi ngược hướng gió.

Cơ chế phát triển nhân vật có phạm vi rất rộng, có nhiều kỹ năng và thuộc tính cho 3 loại chức nghiệp chính là chiến binh, ma pháp sư và cung thủ. Người chơi không bị hạn chế phải theo một loại chức nghiệp duy nhất, mà có thể nâng điểm theo cả 3 loại chức nghiệp, hiển nhiên đôi khi sẽ phải "trả giá" ở mức độ nào đó vì dàn trải ở nhiều kỹ năng. Điểm kinh nghiệm được chuyển hóa thành cấp độ, từ đó phát sinh ra điểm nâng cấp kỹ năng và điểm nâng cấp thuộc tính. Nếu muốn sửa sai cho những lần nâng điểm, người chơi phải tìm đến các nhân vật Soulpatcher để tiến hành tẩy điểm. Việc sử dụng kỹ năng, số lượng quái vật bị diệt trừ... cũng giúp điểm kỹ năng tăng lên đáng kể.

Phong cách chiến đấu trong TW2 đa phần là thẳng tiến, nhưng đôi lúc số đông đối thủ sẽ khiến người chơi bối rối vì người chơi chỉ hành động đơn độc mà không có thành viên khác hỗ trợ. Trò chơi tinh giản nhiều đặc điểm của thể loại nhập vai: kho đồ chỉ bị giới hạn khối lượng vũ khí, giáp trụ nhưng nguyên liệu và các thành phẩm dược liệu thì không bị tính (có kho chứa riêng); việc chế tạo, nâng cấp và phân rã vật phẩm không cần đến nơi nào cụ thể, chỉ cần mở kho đồ ra và thực hiện.

Two Worlds 2 ít có những sự lựa chọn mang tính bước ngoặt song cũng có những nhiệm vụ rẽ theo kiểu "làm cho người này không làm cho người kia", nhìn chung thì không quyết liệt kiểu thiện/ác như siêu phẩm Dragon Age. Trò chơi dễ dàng khiến người chơi quên hẳn phiên bản tiền nhiệm. Nhưng cuộc phiêu lưu này chưa hấp dẫn nhiều fan nhập vai lắm, có lẽ vì tính hành động át tính nhập vai.

TRUNG KIÊN

ƯU	KHUYẾT
» Số lượng kỹ năng nhiều » Chơi tự do khá thoải mái	» Cốt truyện ít có tính bước ngoặt » Yếu tố khám phá chưa đủ hấp dẫn

CẤU HÌNH TỐI THIỂU		
	CPU	2,0GHz
	RAM	1 GB
	VGA	Geforce 8800GT (Shader 3.0)
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	8 GB

Cảnh sát đa tài

Người chơi sẽ nhập vai một cảnh sát trưởng có nhiệm vụ kiểm soát tình hình an ninh của một thành phố vô danh.

Nghĩ đến thể loại mô phỏng, bạn thường có nhận định ban đầu là trò chơi cần "bắt chước" giống thực tế là đủ. Thế nhưng ở một số trò chơi, như Sim City chẳng hạn, sự mô phỏng còn được bổ sung thêm tính chiến lược về mặt quản lý, sắp xếp. Police Simulator cũng là một trò chơi tương tự. Người chơi sẽ bắt đầu ở đồn cảnh sát, sau đó tùy theo thời gian và diễn tiến trong trò chơi mà phạm vi hoạt động sẽ mở ra, kèm theo đó là những vấn đề an ninh mới cần phải giải quyết triệt để nhằm đem lại sự an bình cho dân cư.

Người chơi tự lên kế hoạch những nhiệm vụ cần làm, tuyển nhân viên và huấn luyện kỹ năng cho họ, trang bị các vật dụng cần thiết v.v. trong điều kiện ngân sách hữu hạn. Điều quan trọng nhất là phải đảm bảo tình hình an ninh không trở nên quá gay gắt. Về cách chơi, Police Simulator đòi hỏi người chơi phải quan tâm đến vai trò quan trọng của đội ngũ nhân sự cấp dưới, hơn là chăm chăm "xây nhà". Bên cạnh đó, người chơi cũng phải dốc hết sức để điều tra các vụ án và đối phó với bọn tội phạm như một cảnh sát trưởng thực thụ.

Các nhiệm vụ có thể kéo dài 1-2 tuần (thời gian trong game) mới hoàn tất. Ban đầu đa phần chúng khá dễ hiểu và có mục tiêu rõ ràng. Với diễn tiến tăng dần theo thời gian, các nhiệm vụ cũng dần trở nên phức tạp hơn, đòi hỏi người chơi phối hợp nhiều chốt kiểm soát an ninh với nhau cũng như đối phó với các tình huống khẩn cấp. Ngoài những nhân viên cảnh sát thông thường, người chơi cần phải phát triển thêm một số lực lượng đặc biệt như thám tử, đặc vụ, cảnh sát chống bạo động hay hệ thống cảnh sát chìm... để có thể nắm được các đầu mối gây mất an ninh thành phố.

Tập trung vào nội dung dày đặc như trên, Police Simulator lại không đòi hỏi quá nhiều về phần cứng nên phần hình ảnh không bắt mắt lắm. Đây là một trò chơi 2D sử dụng nhiều góc nhìn từ trên xuống. Mảng âm thanh cũng không có sự đặc biệt, thường có những thanh âm trùng lặp. Nhưng quan trọng hơn hết là hình ảnh và âm thanh của trò chơi đủ để người chơi cảm nhận được không khí, diễn tiến và sự phân biệt các nhiệm vụ. Với 2 đặc điểm là nội dung riêng biệt và nhịp độ chơi chậm, Police Simulator không phải là trò chơi dành cho đại chúng.

TRUNG KIÊN

POLICE SIMULATOR		
PHÁT HÀNH	Excalibur Publishing	
PHÁT TRIỂN	CyberPhobX	
THỂ LOẠI	Quản lý/Mô phỏng	
NGÀY PHÁT HÀNH	17/09/2010	
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	P4 - 1,4 GHz
	RAM	1 GB
	VGA	128MB
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7

ƯU	KHUYẾT
» Nội dung lạ.	» Kén người chơi.

Quản Lý Bay
Flight Control HD

SAU NHỮNG THÀNH CÔNG ĐẠT ĐƯỢC, NAMCO ĐÃ LIÊN KẾT CÙNG NHÀ SẢN XUẤT FIREMINT ĐỂ ĐƯA TỰA GAME NÀY LÊN CÁC HỆ MÁY KHÁC. FLIGHT CONTROL VẪN ĐANG NẰM TRONG TOP NHỮNG ỨNG DỤNG TRẢ PHÍ ĐƯỢC TẢI VỀ TRÊN IOS. KHÔNG DỪNG Ở LẠI ĐÓ, FLIGHT CONTROL CÒN VƯƠN MÌNH SANG NỀN TẢNG ANDROID, NINTENDO DS, WII VÀ GIỜ ĐÂY LÀ PC.

FLIGHT CONTROL HD

PHÁT TRIỂN	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
Firemint	
PHÁT HÀNH	• CPU: Pentium 3 1,4Ghz • RAM 512MB • HDD 5GB • VGA: 128 MB • XP / Vista / 7
Firemint	
THỂ LOẠI	
Giải đố- Mô phỏng	
NGÀY PHÁT HÀNH 18/11/2010	
TUỔI (ESRB) Everyone	

Flight Control thuộc thể loại giải đố, người chơi chỉ hướng dẫn đường bay cho các loại máy bay hạ cánh đúng đường băng. Cách tương tác của Flight Control khá đơn giản và người chơi kiếm càng nhiều điểm số càng tốt. Càng về sau, lưu lượng các phương tiện bay càng nhiều và tốc độ của từng loại khác nhau, người chơi phải phát huy khả năng nhanh tay lẹ mắt để đảm bảo cho các phương tiện không va vào nhau khi hạ cánh.

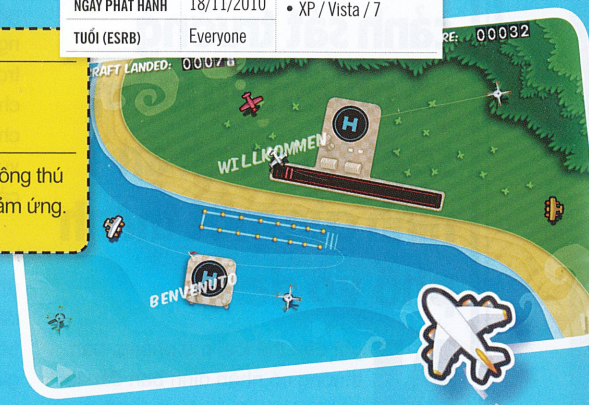
Đây là một trò cực kỳ dễ chơi. Khi máy bay xuất hiện trên màn hình, bạn chỉ cần vẽ đường bay, ngay lập tức máy bay sẽ bay theo đường bay đó và đáp xuống đường băng. Để giữ cho máy bay khỏi va chạm, bạn có thể kéo dài đường dẫn bằng cách vẽ những vòng tròn rộng hay những vòng xoắn. Quản lý thời gian bay rất quan trọng. Mỗi loại máy bay có tốc độ khác nhau và dựa vào đó bạn phải tính toán thời gian bay hợp lý để điều khiển tất cả máy bay hạ cánh được xuống các đường băng luôn trong tình trạng "quá tải". Bạn sẽ nhận được cảnh báo khi hai chiếc máy bay bay lại gần nhau.

ƯU

» Dễ chơi

KHUYẾT

» Điều khiển chuột không thú vị bằng màn hình cảm ứng.

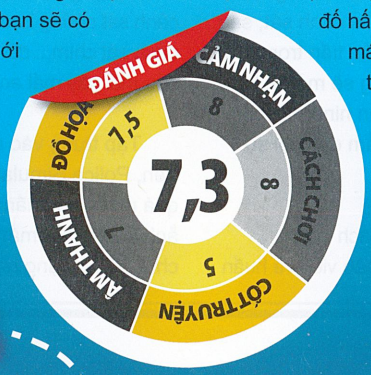


Để giữ mọi thứ "êm ả" trên bầu trời, bạn chỉ cần giữ chúng xa nhau và chờ đến lượt hạ cánh. Lúc đầu sẽ rất dễ dàng, nhưng khi bạn có tám hoặc chín chiếc máy bay trên màn hình cùng một lúc, mỗi chiếc hoạt động ở tốc độ khác nhau, thách thức mới thực sự bắt đầu!

Cách điều khiển bằng chuột được làm khá tốt, bạn sẽ có một trải nghiệm mới nhưng thực sự vẫn không thú vị như trên màn hình cảm ứng. Dù sao đây là trò chơi được phát triển đầu tiên trên màn hình cảm ứng. Điều khiển cảm ứng để vẽ các đường bay cũng là một phần của trò chơi.

Flight Control HD có thể không phải mới, nhưng vẫn là một trò chơi giải đố hấp dẫn. Nếu bạn chưa chơi máy bay điều khiển trên một thiết bị di động hoặc cầm tay, phiên bản PC là một cách tốt để gia nhập đội ngũ hàng triệu người vui chơi điều khiển không lưu.

MINH QUỐC



CHICKEN INVADERS 4 ULTIMATE OMELETTE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
InterAction		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P3 900MHz
InterAction		RAM	256MB
THỂ LOẠI		VGA	VGA 64MB
Casual			
NGÀY PHÁT HÀNH	2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	98/Me/2000/XP/Vista/7

Món trứng tráng đỉnh cao

ƯU

Cấu hình nhẹ.
Phù hợp với mọi lứa tuổi.

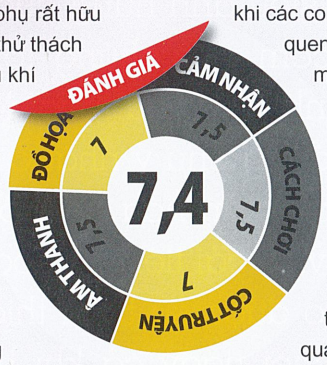
KHUYẾT

Thời gian chơi ngắn.
Các màn chưa thay đổi nhiều về kết cấu.

Dù Tết đã qua nhưng hẳn chúng ta vẫn chưa quên món gà trên mâm cơm cúng ông bà. Không biết có phải nắm được tâm lý đó hay không mà những chú gà trong Chicken Invaders 4 lại tái ngộ người chơi đúng dịp này. Đến tận bây giờ, người viết vẫn nhớ như in ngày những chú gà xâm lược đến từ vũ trụ, chúng muốn trừng phạt con người vì đã chế biến đồng loại gà đủ cách.

Chicken Invaders 4 vẫn giữ phong cách chơi quen thuộc từ các phiên bản cũ, với những đợt bão… gà không ngừng nghỉ. Tuy nhiên, tại phiên bản lần này đám gà còn tồn tại dưới hình dạng những sinh vật lạ được xây dựng và tạo hình từ nhiều hình khối. Vẫn là những chú gà trông khá ngố ở phiên bản trước nhưng xuất hiện thêm nhiều chú gà con. Ngay trong khâu tấn công các chú gà đã cho người chơi thấy được khả năng của mình không còn "gà" như phiên bản trước. Có rất nhiều chiến thuật được áp dụng có thể gây ra cho bạn một chút vất vả. Chẳng hạn, chúng sẽ nấp sau các tấm chắn khiến bạn tốn chút ít thời gian để phá hủy, còn lái phi thuyền, mặc giáp...

Còn vũ khí để tấn công người chơi thì cũng đa dạng không kém. Những chú gà lớn thì ném các quả trứng để phá hủy phi thuyền, các chú gà nhỏ hơn chưa đẻ trứng được thì tìm cách phá hoại mất vệ sinh bằng… chất thải. Thêm vào đó, một số chú gà còn có khả năng phát ra sóng âm, đặc biệt đôi lúc chúng còn biết áp dụng chiến thuật nhóm giăng các tia lửa điện nhằm phá hủy phi thuyền của người chơi. Do sự tinh khôn đột xuất của những chú gà nên ngoài hỏa lực chính, bạn còn được phép mang thêm hai vũ khí phụ rất hữu ích. Tuy nhiên, để tăng tính thử thách nên thời gian sử dụng các vũ khí trên thường có giới hạn và chúng sẽ tự biến mất khi đến giới hạn đó. Ngoài ra, bạn còn có tên lửa hủy diệt có thể xoá sổ gần như ngay lập tức một làn sóng gà đông đảo nhưng cũng vì lý do quá nguy hiểm cho… gà nên số lần sử dụng cũng bị hạn chế.



Một ưu điểm tạo được ở những phiên bản trước là các màn đấu trùm khá hấp dẫn. Chicken Invaders 4 vẫn duy trì được truyền thống tốt đẹp đó thậm chí còn phát huy thêm với những con trùm to lớn và tương đối dai sức. Ngay khi gặp trùm, đặc biệt ở những màn cuối do chúng quá lớn nên màn hình sẽ thu nhỏ lại. Do đó, bạn sẽ trở nên cực kì nhỏ bé trước sự to lớn của các con trùm và hỏa lực của chúng. Tuy cũng khá giống lính khi chúng cũng có những điểm mạnh yếu khác nhau nhưng nếu để cuốn theo tiết tấu nhanh mà trò chơi tạo ra bạn rất dễ được cung cấp một chiếc phi thuyền mới (hồi sinh sau khi chết).

Khâu đồ họa của trò chơi cũng được chăm chút khá kỹ lưỡng dù không có nhiều cải tiến đáng kể nhưng nét hài hước trong cách thể hiện vẫn khiến bạn hài lòng. Các hình ảnh bất kì xuất hiện trong trò chơi tương đối nhiều màu sắc, thậm chí có đôi phần sặc sỡ giúp thỏa mãn phần nào thị giác dù thật sự chúng chưa được thiết kế bóng bẩy cho lắm. Âm thanh trong trò chơi khá sôi động, các âm thanh như tiếng gà kêu quang quác khi dính đạn, âm thanh khi các con trùm xuất hiện khá quen thuộc nhưng không hề mang lại cảm giác nhàm chán. Điểm đáng tiếc duy nhất của trò chơi có lẽ là do kết cấu các màn tương đối chưa có nhiều đổi mới, thậm chí bạn sẽ gặp lại màn lái phi thuyền tránh trận mưa thiên thạch đã quá quen thuộc ở phiên bản trước. Tuy nhiên, nếu bạn muốn xả stress trong những ngày xuân thì Chicken Invaders 4 - Ultimate Omelette vẫn là lựa chọn hết sức phù hợp.

QUỲNH ANH

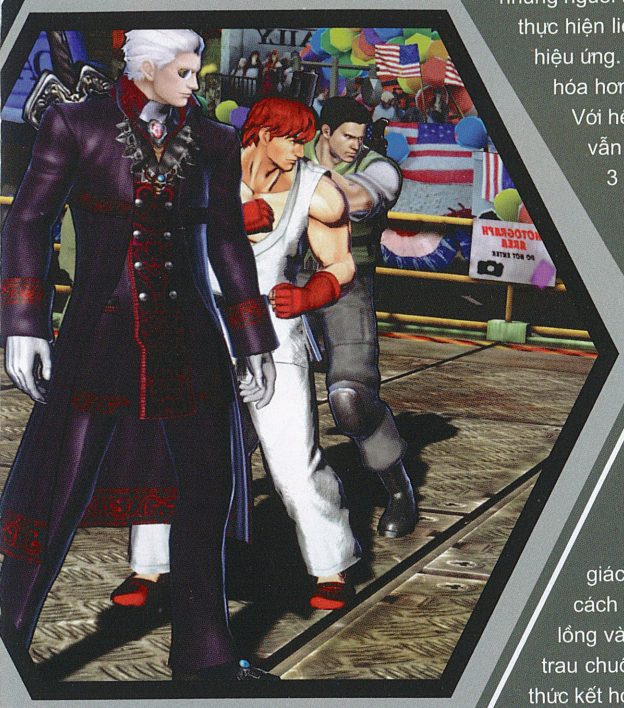
TÊN GAME: Marvel vs. Capcom3
PHÁT HÀNH: Capcom
PHÁT TRIỂN: Capcom
THỂ LOẠI: Song đấu
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/02/2011
TUỔI (ESRB): T (Teen)
HỆ MÁY: X360, PS3

MARVEL® VS. CAPCOM® 3
Fate of Two Worlds

SIÊU NHÂN HAI THẾ GIỚI

Sau hơn 10 năm vắng bóng, dòng game song đấu nổi tiếng Marvel vs. Capcom đã quay trở lại với phiên bản thứ 3 mang tên Fate of the Two Worlds với nhiều cải tiến mới mẻ. Cuộc chiến của những siêu anh hùng của hai hãng Marvel và Capcom vẫn chứng tỏ sự hấp dẫn ở tiết tấu nhanh và chiêu thức đẹp mắt, nhưng đặc trưng đáng chú ý nhất ở phiên bản này là sự đơn giản hóa hệ thống ra đòn cùng với việc cải tiến đồ họa đẹp mắt hơn, tạo được sự thân thiện cho người chơi ngay cả khi họ là những lính mới của dòng game song đấu kinh điển này.

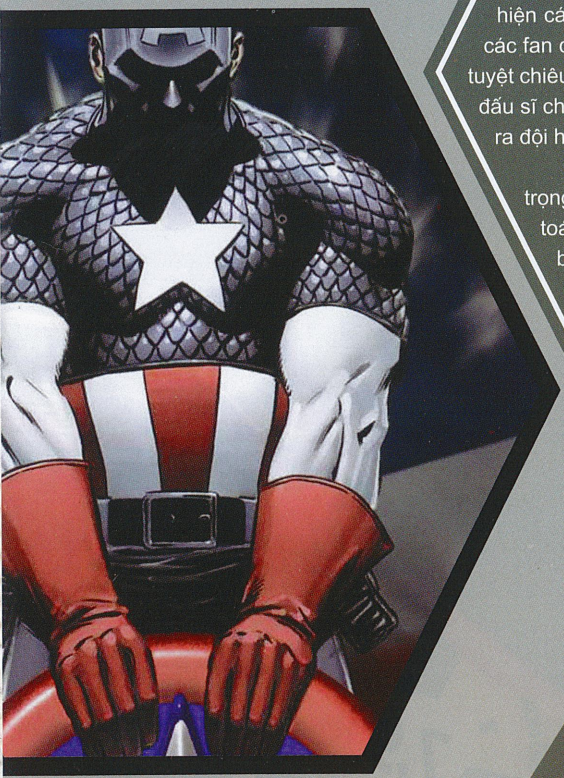
Marvel vs. Capcom là dòng game đi theo trào lưu kết hợp các đấu sĩ từ nhiều dòng game khác nhau, tương tự như Capcom vs. Tatsunoko, SNK vs. Capcom, Namco vs. Capcom, Mortal Kombat vs. DC Universe... trước đây. Điểm ấn tượng nhất của Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds (MVC3) cũng như những người tiền nhiệm trước đây là hệ thống combo đa dạng, đẹp mắt và được thực hiện liên tục với nhịp độ cao, khiến người chơi choáng ngợp trong các hiệu ứng. Tuy nhiên, ở phiên bản này hệ thống ra đòn đã được đơn giản hóa hơn, giúp những "lính mới" dễ dàng hòa nhập vào trò chơi hơn. Với hệ thống 36 đấu sĩ từ hai thế giới Marvel và Capcom, MVC3 vẫn đi theo cơ cấu song đấu cũ: bạn sẽ chọn lựa một đội gồm 3 người (tag-team) từ 34 đấu sĩ có sẵn (thêm 2 đấu sĩ tải về từ dịch vụ trực tuyến) này và so tài với một đội 3 người khác do người hoặc đối thủ máy điều khiển.

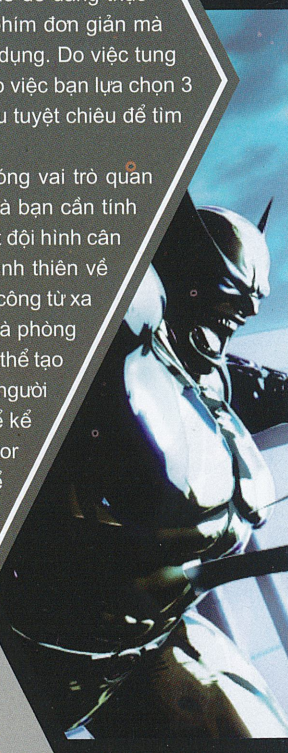


Các cuộc so tài ở MVC3 vẫn diễn ra trên nền 2D nhưng các nhân vật lại được dựng 3D cách điệu theo đúng phong cách "kinh điển" của dòng game Marvel vs. Capcom từ trước đến nay.

CẦN BIẾT CHỌN ĐẤU SĨ

Việc giữ lại hệ thống song đấu 2D khiến trò chơi giữ được cảm giác quen thuộc cho các game thủ "cựu binh" vốn đã thuần thục phong cách game arcade trước đây, tuy nhiên nhà phát triển Capcom vẫn khéo léo lồng vào những nét mới như đưa vào những đoạn hoạt cảnh cực kỳ đẹp mắt và trau chuốt khi các nhân vật tung ra tuyệt chiêu trong trận đấu thay vì những chiêu thức kết hợp đơn giản như trong các bản trước. Như đã nói ở trên, MVC3 đơn giản hóa tối đa việc thi triển tuyệt chiêu của các đấu sĩ, do vậy gần như bạn có thể dễ dàng thực hiện các pha tuyệt chiêu của tất cả các nhân vật chỉ qua một vài tổ hợp phím đơn giản mà các fan của Street Fighter hay các bản Marvel vs. Capcom trước đây đã sử dụng. Do việc tung tuyệt chiêu dễ hơn, chìa khóa chiến thắng cho các cuộc so tài chủ yếu dựa vào việc bạn lựa chọn 3 đấu sĩ cho đội của mình, cân bằng các yếu tố như sức mạnh, tốc độ, các kiểu tuyệt chiêu để tìm ra đội hình ưng ý nhất phù hợp cho trận đấu.

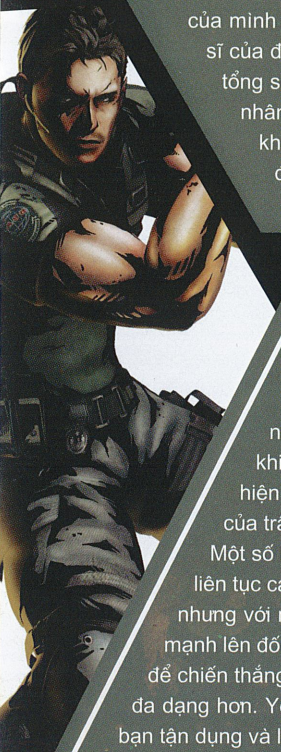




Việc kết hợp tuyệt chiêu giữa các nhân vật trong MVC3 cũng đóng vai trò quan trọng và cũng là đặc trưng lớn nhất trong game. Tùy thời điểm so tài mà bạn cần tính toán tung ra nhân vật nào để đối đầu với địch thủ có lợi nhất. Ví dụ, một đội hình cân bằng có thể bao gồm những nhân vật như Hulk, chàng khổng lồ xanh thiên về sức mạnh và áp chế đối thủ; Iron Man, "người sắt" với khả năng tấn công từ xa bằng súng điện từ; Captain America thì cân bằng giữa tấn công và phòng thủ. Tuy nhiên, với dàn nhân vật đến 36 đấu sĩ, bạn hoàn toàn có thể tạo nhiều đội 3 người khác với những kỹ năng khắc chế lại đội 3 người ví dụ ở trên. Những gương mặt quen thuộc của Marvel có thể kể đến là Wolverine, Deadpool, Magneto, Spider –Man, Doctor Doom... Còn phía Capcom, các nhân vật đặc trưng có thể kể đến là Ryu, Chun-Li, Akuma (dòng Street Fighter), Albert Wesker, Chris Redfield, Jill Valentine (dòng Resident Evil), Dante, Trish (dòng Devil May Cry)... Hệ thống nhân vật của MVC3 tuy không đồ sộ như bản cũ (56 nhân vật trong bản Marvel vs. Capcom 2) nhưng không vì thế trò chơi thiếu đi sự đa dạng cần thiết. Trong trận đấu, bạn có thể chọn lựa 1 trong 3 kiểu tuyệt chiêu hỗ trợ cho mỗi nhân vật khi họ xuất hiện bên cạnh những tuyệt chiêu có sẵn. Với chức năng này, trong một trận đấu bạn có thể có cả chục cách kết hợp tuyệt chiêu khác nhau giữa 3 đấu sĩ trong đội. Có thể việc thi triển các tuyệt chiêu khiến trận đấu trở nên "màu mè" và rối mắt, nhưng chúng tỏ ra cực kì hiệu quả khi bạn phải đối đầu với những đội có khả năng phòng thủ cao và khó tiếp cận nếu chỉ loanh hoanh sử dụng một nhân vật. Sự thông hiểu ưu khuyết điểm của các đấu sĩ và sử dụng họ hợp lý sẽ giúp bạn có lợi thế rất đáng kể trong cuộc so tài.

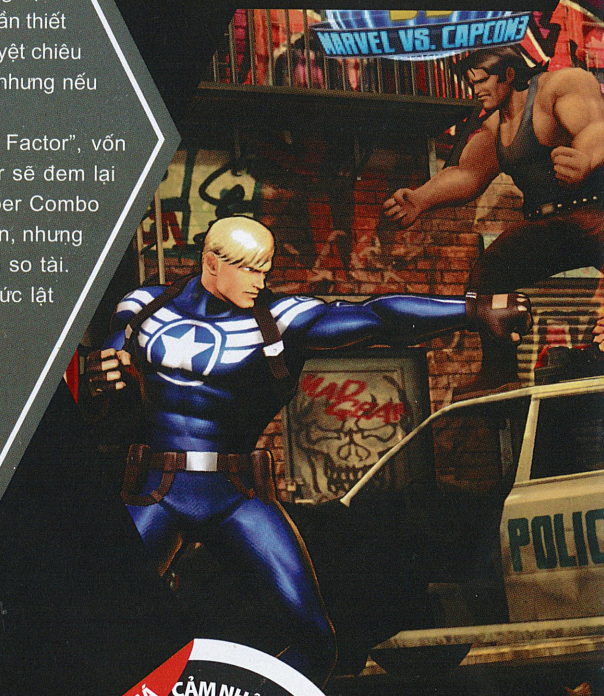
CHIẾN THUẬT TRÊN SÀN ĐẤU

Trong khi trận đấu diễn ra, bạn có thể chuyển đổi giữa 3 đấu sĩ của mình một cách thoải mái và trận đấu chỉ kết thúc khi cả 3 đấu sĩ của đội bạn hoặc đội đối phương bị "đo ván" hoặc đội nào có tổng số "máu" còn nhiều hơn sẽ thắng. Nếu bạn chuyển đổi nhân vật đúng lúc, họ sẽ xuất hiện với một tuyệt chiêu khá đẹp mắt, đồng thời đấu sĩ không chiến đấu sẽ được hồi phục một phần "máu" khi lui vào hậu đài.



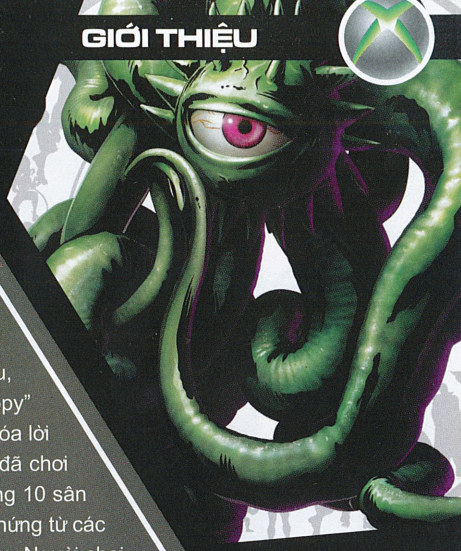
Một yếu tố đáng chú ý nữa là thanh Super Combo ở phía dưới màn hình dành cho nhân vật tung ra các chiêu liên hoàn và chỉ được "đầy bình" khi bạn hứng chịu một số đòn của đối thủ. Khi sử dụng những combo này, màn hình sẽ tràn ngập những hiệu ứng tuyệt chiêu và đôi khi bạn cũng không kiểm soát được nhân vật của mình đang thực hiện chiêu thức gì do chúng diễn ra khá nhanh và liên tục. Nhịp độ của trận đấu trong MVC3 tùy thuộc vào phong cách chiến đấu của bạn. Một số lối chơi có thể nhận thấy là kiểu tấn công dồn dập với việc thay đổi liên tục các đấu sĩ khiến cho đối phương "hoa cả mắt", hoặc diễn ra chậm hơn nhưng với những toan tính tung ra các tuyệt chiêu kết hợp tạo nên hiệu ứng cực mạnh lên đối thủ. Bạn cần lưu ý là do mỗi đội có đến 3 đấu sĩ, cho nên điều cần thiết để chiến thắng là phải bảo toàn "quân số" của đội mình nhằm thực hiện các tuyệt chiêu đa dạng hơn. Yếu tố chiến thuật trong MVC3 tuy không được thể hiện rõ ràng nhưng nếu bạn tận dụng và lưu ý, phần thắng sẽ nằm trong tay bạn nhiều hơn.

Một yếu tố mới mà Capcom đưa vào MVC3 lần này là tính năng "X – Factor", vốn sẽ được kích hoạt khi bạn nhấn tổ hợp phím 4 nút ra đòn của game. X-Factor sẽ đem lại cho các nhân vật khả năng tấn công mạnh mẽ hơn và hủy bỏ các chiêu Super Combo trong một khoảng thời gian ngắn trong trận đấu. Mặc dù đây là một lợi thế lớn, nhưng X-Factor chỉ có thể được kích hoạt một lần duy nhất trong suốt quá trình so tài. Bạn cần cân nhắc khi sử dụng tính năng này, vì đây có thể là chiêu thức lật ngược thế cờ khi đội mình bị yếu thế và dồn đến chân tường.



ÂM, HÌNH KHÁ ỔN

Về mặt đồ họa, có thể nói MVC3 là tựa game song đấu có hình ảnh xuất sắc nhất cả về hai yếu tố mỹ thuật và kỹ thuật của Capcom kể từ Street Fighter IV. Dựa trên nền tảng engine MT Framework do chính Capcom phát triển, MVC3 kết hợp dàn nhân vật 3D chiến đấu trong môi trường 2D cực kì chi tiết bên cạnh sự lựa chọn màu sắc khá hài hòa, mang phong thái của một bộ phim hoạt hình hành động hấp dẫn. Điểm nổi bật nhất về đồ họa của game là các tuyệt chiêu khi được tung ra của các nhân vật đầy màu sắc và sáng tạo. Trang phục của các nhân vật trong MVC3 cũng được thể hiện theo đúng nguyên bản và có thể mở khóa thêm trong quá trình chơi. Đặc biệt, dù trận đấu diễn ra với 6 nhân vật của cả hai bên và tràn ngập hiệu ứng tuyệt chiêu đặc biệt, tốc độ khung hình của MVC3 vẫn giữ ở mức lý tưởng 60fps. Đây là một ưu điểm quan trọng của MVC3 ở mặt đồ họa, giúp trò chơi chạy trơn tru và tăng sự trải nghiệm của người chơi rất nhiều.



Về mặt âm thanh, MVC3 thực hiện khá tốt không khí của một trận đấu với những bản nhạc sôi động và đặc biệt là những lời thoại của nhân vật. Không chỉ là những câu thách thức thông thường, các lời thoại được Capcom đầu tư kỹ lưỡng sẽ thay đổi tùy theo nhân vật tham gia chiến đấu. Chẳng hạn, các người hùng Marvel sẽ gọi nhau bằng tên thật vì đã quen thuộc với nhau, trong khi đó chú sói Amaterasu của dòng game Okami sẽ được gọi là "Puppy" (chó con) một cách sinh động bởi những đấu sĩ của Capcom. Việc đa dạng hóa lời thoại cùng các điệu nhạc sôi động khiến MVC3 không hề nhàm chán dù bạn đã chơi nhiều lần. Ngoài ra, một yếu tố tạo nên sự hứng thú khác trong MVC3 là hệ thống 10 sân đấu (stage) bình thường và 1 sân đấu dành cho "trùm cuối" được thiết kế đầy cảm hứng từ các địa điểm quen thuộc trong truyện tranh Marvel cũng như các dòng game của Capcom. Người chơi sẽ cảm thấy rất thú vị khi phát hiện ra vùng đất Asgard huyền thoại trong thế giới truyện tranh Marvel, phòng thí nghiệm Tricel nổi tiếng của dòng game Resident Evil hay thành phố Metro của dòng game Final Fight của Capcom. Mỗi địa điểm thi đấu được tái hiện trung thực phong cách của bộ truyện hay trò chơi mà nó lấy cảm hứng, giúp người chơi có cảm giác "lạ mà quen" đầy phấn khích trước khi chiến đấu.

Bên cạnh hai chế độ chơi chính là Arcade Mode và Versus Mode, MVC3 còn đưa vào hàng loạt các chế độ chơi phụ hấp dẫn nhằm níu chân game thủ. Chế độ luyện tập (Training Mode) có khá nhiều tùy chọn đa dạng như thời gian, mức tuyệt chiêu, đối thủ máy... giúp người chơi thử nghiệm các chiêu thức trước khi bước vào so tài thực sự. Ngoài ra, một chế độ khác của MVC3 cần đề cập là Mission Mode, một chế độ chơi mang tính chất thử thách dành cho các game thủ song đấu có kinh nghiệm. Trong chế độ này, các nhân vật sẽ trải qua 10 nhiệm vụ như thi triển các chiêu thức từ đơn giản đến phức tạp để thu thập các loại điểm. Để kéo dài "tuổi thọ" của game, Capcom còn ẩn giấu 4 nhân vật ẩn trong MVC3 dành cho người chơi mở khóa sau khi thu thập một lượng điểm kinh nghiệm theo yêu cầu. Ngoài các nhân vật ẩn, người chơi có thể mở khóa một số vật phẩm không ảnh hưởng đến lối chơi bao gồm hình nghệ thuật nhân vật, các tiểu sử, đoạn phim kết thúc của tất cả các nhân vật khi hoàn thành chế độ chơi đơn Arcade Mode. Đây là một món quà đầy ý nghĩa cho các fan trung thành của dòng game tìm hiểu thêm về các nhân vật yêu thích của mình.

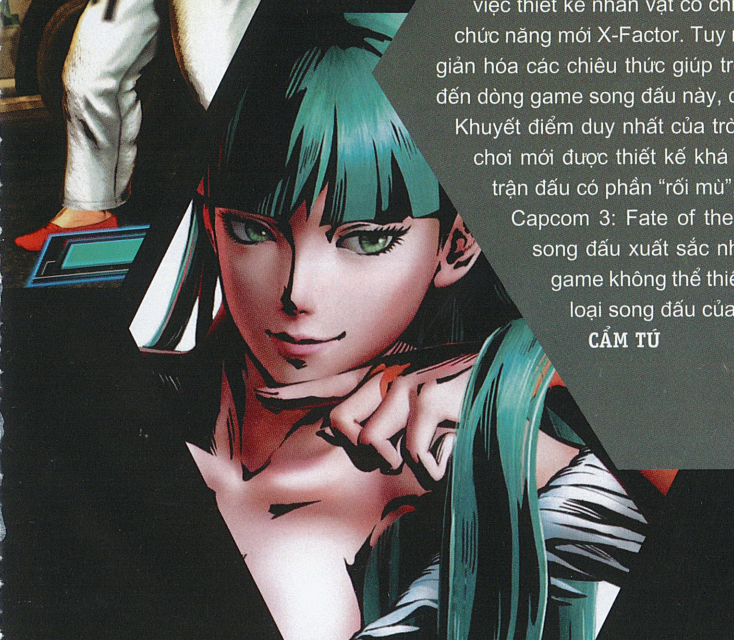
KHUYẾT

» Phần chơi hướng dẫn người mới chưa chi tiết

» Tốc độ trận đấu cao đôi khi khiến người chơi khó kiểm soát

Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds đã đáp ứng đầy đủ kỳ vọng của các fan trung thành của dòng game song đấu nổi tiếng của Capcom sau hơn 10 năm chờ đợi. Tuy có ít đấu sĩ hơn, trò chơi vẫn ghi điểm ở việc thiết kế nhân vật có chiều sâu với 3 tuyệt chiêu đặc biệt bên cạnh sự bổ sung chức năng mới X-Factor. Tuy nhiên, điểm đáng hoan nghênh nhất của MVC3 là sự đơn giản hóa các chiêu thức giúp trò chơi gần gũi và thân thiện với những game thủ mới biết đến dòng game song đấu này, đồng thời vẫn bảo tồn yếu tố song đấu 2D cổ điển hấp dẫn. Khuyết điểm duy nhất của trò chơi có thể nằm ở việc phần luyện tập dành cho người chơi mới được thiết kế khá sơ sài, và hệ thống tuyệt chiêu quá dễ thi triển khiến trận đấu có phần "rối mù", khó kiểm soát. Với những gì đã thể hiện, Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds xứng đáng là tựa game song đấu xuất sắc nhất nửa đầu năm 2011 này và là tựa game không thể thiếu của những game thủ đam mê thể loại song đấu của Capcom.

CẨM TÚ



ƯU

» Phong cách song đấu nhịp độ cao, kịch tính và hấp dẫn

» Chức năng "X-Factor" sâu sắc, hệ thống tuyệt chiêu đa dạng, dễ thi triển.

» Đồ họa và âm thanh xuất sắc thi triển.

STACKING

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

BÚP BÊ XẾP CHỒNG

Stacking là trò chơi phiêu lưu giải đố mang lại tiếng cười thỏa thuê cho người chơi khi đối đầu với những thử thách về nhận thức và trí tuệ.

Diễn ra trong thế giới hư ảo của những búp bê Matryoshka, Stacking là chuyến phiêu lưu của Charlie Blackmore. Trừ Charlie, cả nhà cậu bị lãnh chúa Baron ác độc bắt cóc và ép buộc vào làm việc cực nhọc trong nhà máy. Vì không thấy ai trở lại, Charlie buộc phải sử dụng trí thông minh và kỹ năng xếp chồng búp bê của mình để đánh bại những kẻ xấu và giải cứu gia đình. Nhiệm vụ rất khó khăn tưởng chừng như không thể thực hiện được giao cho người chơi với một loạt những câu đố hóc hiểm.

Mỗi búp bê trong Stacking đều có một kỹ năng đặc biệt, tuy nhiên chỉ riêng Charlie và Baron mới có kỹ năng xếp chồng với các búp bê khác. Để xếp chồng, người chơi phải đứng ở phía sau búp bê có kích cỡ lớn hơn 1 cỡ và nhảy vào. Khi đó, người chơi sẽ toàn quyền điều khiển búp bê mới với kỹ năng đặc biệt riêng có. Vào thời điểm mở đầu, người chơi bị giới hạn kích cỡ búp bê có thể xếp chồng, nhưng càng về sau thì số lượng và dạng búp bê mới sẽ được mở ra nhiều hơn. Các búp bê lớn hơn thường có sức mạnh vật lý cao hơn, nhưng không có nghĩa là chúng sẽ tốt hơn. Chọn đúng loại búp bê là điểm then chốt để giải quyết nhiều câu đố trong trò chơi. Điều đó có nghĩa là người chơi sẽ phải tìm và chọn búp bê có kỹ năng phù hợp với câu đố cần giải đáp.

Mỗi câu đố có nhiều hướng giải quyết khác nhau, theo những cách bố trí riêng được trình bày qua các đoạn hội thoại, song nhiều lúc vẫn đủ khó để người chơi cần cạnh đến phần trợ giúp của trò chơi (được thiết kế hỗ trợ người chơi khá tốt). Đôi khi còn có những câu đố toán học "trầy trật" vì không có tham số, hoặc là giải pháp rất "trời ơi" không được người chơi chú ý đến, cho thấy hãng phát triển Double Fine cũng đau đầu không kém khi đưa ra những câu đố hóc búa. Khi giải đáp xong câu đố, người chơi cũng có thể chọn đi lại để giải đáp theo phương thức khác, bởi phương thức giải đố thành công mới cũng sẽ được trò chơi công nhận thêm.

Hình ảnh trong Stacking khá tuyệt, mang lại cảm giác rất giống thật khi quan sát thế giới búp bê theo phong cách thiết kế riêng có. Về âm thanh, sự hòa trộn giữa âm nhạc cổ điển và hiệu ứng âm thanh dễ dàng gây ngạc nhiên và tạo nhiều hứng khởi cho người chơi. Nhìn chung, đây là một trò chơi phiêu lưu giải đố rất hay không thể bỏ qua dành cho tất cả mọi người.

SU ĐỒNG

ƯU	KHUYẾT
» Cách chơi độc đáo, sáng tạo. » Cách thể hiện tuyệt vời.	» Hơi ngắn. » Chưa phát huy được khả năng dẫn dắt người chơi.

STACKING BÚP BÊ XẾP CHỒNG	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Double Fine.
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	09/02/2011
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	X360

GOLDEN SUN: DARK DAWN ĐÁNH DẤU SỰ TRỞ LẠI THÀNH CÔNG CỦA MỘT TƯỢNG ĐÀI DÙ VẪN CÒN VÀI ĐIỂM CHƯA THẬT HOÀN HẢO.

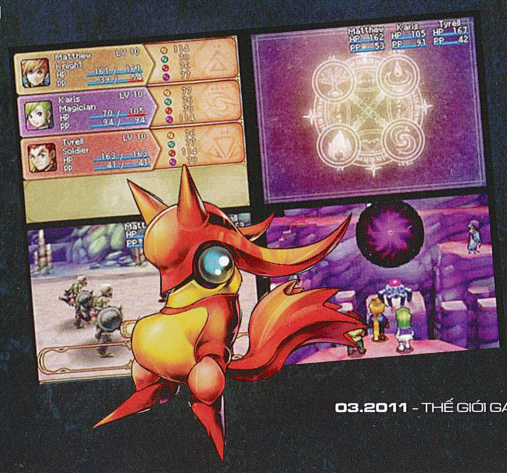
Truyền thuyết Nắc Ám Bình Minh

GOLDEN SUN: DARK DAWN	
PHÁT TRIỂN	Camelot Software Planning
PHÁT HÀNH	Nintendo
THỂ LOẠI	Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	29/11/2010
TUỔI (ESRB)	E10+ (Everyone 10+)
HỆ MÁY	DS

Đã khá lâu rồi kể từ khi Camelot Software Planning phát hành phiên bản cuối cùng của sêri Golden Sun. Sau hai tựa game ra mắt liên tiếp là Golden Sun (2001) và Golden Sun: The Lost Age (2003), sêri này trở thành tượng đài tiêu biểu nhất cho thể loại game nhập vai Nhật Bản (J-RPG) trên máy Game Boy Advance. Tuy nhiên, khoảng thời gian 7 năm tiếp theo là giai đoạn "ngủ đông" của Golden Sun khi thương hiệu này hoàn toàn im hơi lặng tiếng. Mãi đến cuối năm 2010, Camelot mới cho ra mắt phiên bản thứ 3 của dòng game mang tên Golden Sun: Dark Dawn (DD). Liệu tựa game này có tiếp tục tạo được tiếng vang khi quay lại sau thời gian dài vắng bóng hay không?

30 NĂM SAU

DD lấy bối cảnh 30 năm sau những sự kiện trong phiên bản The Lost Age. Biến cố Golden Sun diễn ra ở cuối tựa game trước dù cứu thế giới khỏi cảnh diệt vong nhưng những hiệu ứng phụ xuất hiện là không tránh khỏi. Các lục địa dịch chuyển, các quốc gia bị ảnh hưởng và nhiều sinh vật mới xuất hiện. Khắp nơi tồn tại các hố đen psynergy vortex, hút cạn năng lượng của các chiến binh và thiên nhiên. Hai trong số các nhân vật chính trong phiên bản trước là Isaac và Garet chuyển đến sống gần đỉnh núi Aleph để nghiên cứu nguồn gốc của hiện tượng này. Cùng ở với họ là những người con Matthew và Tyrell, thế hệ những chiến binh tiếp theo. Trong một tai nạn Tyrell đã làm hỏng dù lượn Soarwing, thiết bị giúp tiếp cận quan sát ngôi đền Sol Sanctum. Thế là các chiến binh trẻ tuổi phải nhận lãnh nhiệm vụ lên đường truy tìm lông chim thần Mountain Roc để phục chế thiết bị này. Một chuyến phiêu lưu đầy khó khăn và nguy hiểm đang chờ đón họ phía trước ...



Nhìn chung cốt truyện của DD không được sâu sắc như các phiên bản trước do phần lớn thời lượng chỉ xoay

ƯU

» Cách chơi phong phú và hấp dẫn.
» Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT

» Cốt truyện đơn điệu.
» Thiếu chế độ New Game+.

quanh nhiệm vụ khá đơn điệu mà thiếu đi các tình tiết bất ngờ và các trường đoạn kịch tính. Chỉ đến gần cuối game thì câu chuyện mới diễn tiến theo chiều hướng hấp dẫn hơn. Đây quả là một điểm trừ cho DD bởi ai cũng biết tầm quan trọng như thế nào của cốt truyện đối với những game nhập vai Nhật Bản. Ngoài ra đa phần các đoạn thoại của các nhân vật trong game khá dài dòng, dù giúp làm sáng tỏ cốt truyện hơn nhưng lại tiêu tốn nhiều thời gian một cách không cần thiết.

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY THẾ MẠNH TRONG CÁCH CHƠI

Mất điểm ở phần cốt truyện nhưng bù lại ở phần cách chơi, DD được đánh giá cao do kế thừa và phát huy những mặt mạnh từ phiên bản cũ. DD mang lại cảm giác một game "thuần" phong cách nhập vai cổ điển Nhật Bản truyền thống. Các trận chiến diễn ra theo lượt (turn-based) với các đối thủ chạm trán ngẫu nhiên khi di chuyển trên bản đồ, với mật độ được thiết kế vừa phải, không đến mức "mỗi bước chân, một kẻ địch" như các game cổ điển. Người chơi có thể lựa chọn những đòn tấn công thông thường, phép thuật Psynergy, vật phẩm hỗ trợ hoặc là các linh vật Djinn khi chiến đấu. Djinn là các sinh vật huyền bí mang trong mình quyền năng của một trong 4 thành tố: nước, lửa, không khí và đất. Khi trang bị cho một nhân vật, một hoặc nhiều Djinn sẽ kết hợp với thành tố cơ bản của nhân vật đó để tạo thành các kỹ năng đặc trưng khác nhau. Bạn sẽ phải ngạc nhiên trước tổ hợp phong phú các cách kết hợp mà game cung cấp. Djinn cũng là nền tảng cho các phép triệu hồi mạnh mẽ, tuy nhiên chỉ thật sự hữu dụng khi đối đầu với những con trùm, còn đối với những đối thủ thông thường thì những kỹ năng khác cũng là đủ.

Không chỉ hệ thống chiến đấu đặc sắc, DD còn giới thiệu một hệ thống hang động được lồng ghép khéo léo các câu đố khác nhau, không quá khó khiến người chơi nản lòng nhưng cũng vừa đủ độ thử thách để tạo nên sự hấp dẫn. Để giải quyết được các câu đố, người chơi phải vận dụng một số kỹ năng của các nhân vật như di chuyển các chướng ngại vật, tạo gió lốc xoay các cánh quạt gió hay dùng quả cầu lửa phát quang cây cối cản đường. Giải quyết tốt các câu đố sẽ giúp người chơi đến được các khu vực bí ẩn trong game và thu thập được nhiều trang bị đáng giá.

Được phát triển cho máy DS nên DD hỗ trợ 2 cách điều khiển khác nhau: nút bấm cổ điển và điều khiển cảm ứng. Tuy nhiên hầu hết các hành động đều có thể thao tác dễ dàng bằng nút bấm nên tính năng cảm ứng có phần thừa thải. Với tổng thời lượng khoảng hơn 25 giờ chơi, DD đem lại khoảng thời gian giải trí thú vị đáng kể cho các fan. Tuy nhiên game hỗ trợ chế độ New Game+, người chơi sau khi hoàn thành game muốn khám phá thêm thì phải chơi lại từ đầu mà không dùng lại được đội hình đã hoàn thành game trước đó. Thật nghịch lý khi đây hầu như là yếu tố bắt buộc phải có đối với những game nhập vai đỉnh ngày nay.

HÌNH ÂM NỔI BẬT

Nếu chỉ xét các game nhập vai dành cho máy NDS hiện nay thì chắc chắn DD nằm trong số các game có đồ họa đẹp nhất. Camelot đã thành công khi giữ được vẻ đẹp đặc trưng khi chuyển từ nền đồ họa 2D sang 3D trong DD. Dù thiết kế nhân vật chưa thật sự gây ấn tượng nhưng cảnh nền, các hiệu ứng phép thuật, nhất là các phép triệu hồi đem lại cảm giác mạnh bởi vẻ hoành tráng của mình. Âm thanh trong DD "dày dặn" hơn các phiên bản trước do lợi thế cấu hình máy mạnh hơn đồng thời đem lại cảm giác không nhàm chán do phần lớn giai điệu được sáng tác mới, ít sử dụng lại các giai điệu cũ.

ĐÁNG ĐỂ CHƠI

Tuy chưa đạt được tầm cỡ xuất sắc như hai phiên bản trước do cốt truyện còn chưa đủ độ chín, nhưng DD vẫn là một tựa game nhập vai Nhật Bản đầy chất lượng. Sau Dragon Quest IX, DD chính là đại diện đáng chú ý nhất trên máy NDS ở thời điểm này. DD đánh dấu sự trở lại khá thành công của một sêri kinh điển, mở ra tương lai đầy hứa hẹn cho những tựa game tiếp theo.

NGUYỄN CHƯƠNG

GHOST TRICK
Phantom Detective

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÁM TỬ MA BẤT ĐẮC DĨ

Với những game thủ đam mê máy Nintendo DS, có lẽ hiếm có ai chưa từng nghe nói đến dòng game phiêu lưu đề tài pháp đình Ace Attorney rất nổi tiếng của hãng Capcom. Sau khi đã gặt hái đủ thành công với 5 phiên bản, nhóm phát triển Ace Attorney đã tự làm mới mình khi cho ra mắt một tựa game mới toanh, cũng dành riêng cho hệ máy cầm tay DS. Dù Ghost Trick: Phantom Detective (GTPD) vẫn đi theo thể loại phiêu lưu như Ace Attorney, nhưng hoàn toàn khác hẳn về cốt truyện, bối cảnh cũng như lối chơi của game.

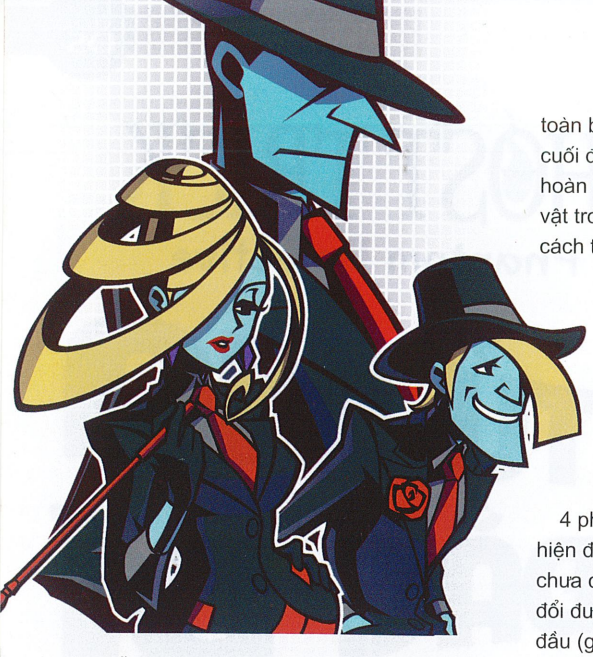
KẾT THÚC MỚI CHỈ LÀ KHỞI ĐẦU!

Ngay từ đoạn mở đầu game, GTPD đã gây cho người chơi một sự bất ngờ. Đó là game mở màn bằng... cái chết của nhân vật chính, một anh chàng có vẻ bề ngoài khá kỳ quặc: mái tóc vàng dựng đứng như cái mũ chóp, cùng một bộ veston đỏ choé. Nhân vật chính của chúng ta sau khi "tửẹo", biến thành một hồn ma và hoàn toàn không nhớ về bất cứ chuyện gì trước đó, từ nguyên nhân dẫn đến cái chết của mình và thậm chí mình là ai cũng không nhớ nốt. Cái mà anh chàng cùng người chơi thấy đầu tiên chính là... cái xác của mình, cùng một tên sát thủ, có lẽ là thủ phạm và hắn đang đe dọa mạng sống của một cô gái đứng gần đó. Không lâu sau, cô gái này cũng trở thành nạn nhân của tên sát thủ lạnh lùng. Câu chuyện kết thúc!

Khoan khoan, sao mà kết thúc được? Lúc này, câu chuyện trinh thám hấp dẫn của game mới thực sự bắt đầu đấy. Hồn ma nhân vật chính (chúng ta sẽ tạm gọi là S, còn tên thật anh chàng là gì, người viết muốn các bạn tự khám phá khi chơi game) ngay lúc đó gặp được một hồn ma khác, đang trú ngụ trong một cái đèn bàn vứt trong đống phế thải gần đó. Cái đèn bàn này đã giúp anh chàng học được những kỹ năng mình có thể làm được khi trở thành hồn ma, gọi chung là các Ghost Trick. Có được các kỹ năng này, S quyết tâm "lên đường" tìm hiểu xem mình là ai, chuyện gì đã xảy ra khiến dẫn đến kết cục bi thảm này.

LỐI CHƠI LẠ MẮT VÀ HẤP DẪN

Lối chơi của GTPD chủ yếu xoay quanh việc chúng ta giúp S thực hiện các kỹ năng Ghost Trick để giải quyết những tình huống đang đối mặt. Đây cũng là tâm điểm tạo nên sự đặc sắc đầy sáng tạo của game. Trở thành hồn ma, S có khả năng di chuyển giữa 2 thế giới thực và thế giới hồn ma. Ở thế giới hồn ma, thời gian ở thế giới thực sẽ ngừng lại. Tại đây, S có thể nhập vào và di chuyển giữa đồ vật này và đồ vật kia, miễn là chúng nằm gần nhau và trong tầm với của anh chàng. Khi nhập vào một món đồ vô tri nào đó, S có thể điều khiển chúng theo đúng chức năng của nó. Chẳng hạn khi nhập vào một cái đèn, S sẽ khiến nó tự bật lên hay; khi nhập vào một cái cửa, S có thể đóng mở nó, v.v... Khi nhập vào một vật thể có thể điều khiển được, bạn phải quay trở về thế giới thực để thực thi hành động đó. Điều này sẽ dẫn đến hàng loạt những chuỗi sự kiện



diễn ra, làm thay đổi phản ứng của những nhân vật sống đang ở gần đó. Chẳng hạn cố tình quay đèn và chiếu vào một quyển sổ đang được giấu sau lưng tủ để anh chàng cảnh sát gần đó chú ý hay thậm chí là phá bĩnh tên sát thủ đang ngắm bắn mục tiêu. Ngoài ra, S còn có thể di chuyển nhanh đến các khu vực khác nhau bằng cách nhập vào chiếc điện thoại khi có ai đó đang gọi điện. Bằng cách này, anh chàng có thể di chuyển đến đầu dây bên kia, tới nơi và thấy được người mà nhân vật kia đang nói chuyện.

Đó là đối với những đồ vật vô tri vô giác. Còn với các sinh vật sống, S không có khả năng nhập vào họ khi đang còn sống mà chỉ có thể thực hiện khi họ đã chết. Và khi nhập vào, bạn đừng nghĩ S sẽ có được khả năng... điều khiển xác chết nhé, trông kinh dị lắm. Thay vào đó, S có thể nói chuyện trực tiếp với hồn ma của nhân vật đó. Cũng xin nói luôn là Ghost Trick có thể được coi là các "siêu năng lực", không phải hồn ma nào cũng có thể làm được, vì vậy các hồn ma khác chỉ có thể nói chuyện được với S mà chẳng làm được những "trò ma" như anh chàng. Điểm hấp dẫn nhất khi nhập vào các nạn nhân này là S có thể quay ngược thời gian trở về 4 phút trong quá khứ, tính từ thời điểm nhân vật này bị chết. Nhờ vậy, chúng ta có thể chứng kiến được toàn bộ những gì đã xảy ra trong 4 phút cuối đời của nhân vật này, và thậm chí hoàn toàn có thể can thiệp vào các đồ vật trong môi trường xung quanh, để tìm cách thay đổi số mệnh, từ đó giúp cứu sống nhân vật đó. Bạn sẽ phải đối mặt với quỹ thời gian eo hẹp (chỉ có 4 phút) và suy nghĩ cách nào đó để thay đổi diễn tiến sự kiện. Tuy nhiên bạn hãy yên tâm, cho dù thất bại, bạn có thể thử lại bao nhiêu lần tùy thích, có thể quay lại từ đầu của thời gian 4 phút hay từ thời điểm bạn đã thực hiện được những can thiệp đáng kể, tuy chưa cứu được nạn nhân nhưng đã thay đổi được số mệnh của họ khác với ban đầu (game sẽ ghi nhận và thông báo sự thay đổi này cho bạn biết). Nhưng dù gì đi nữa, những lúc này cũng đòi hỏi ở bạn tính kiên nhẫn cao vì phải thử đi thử lại nhiều lần.

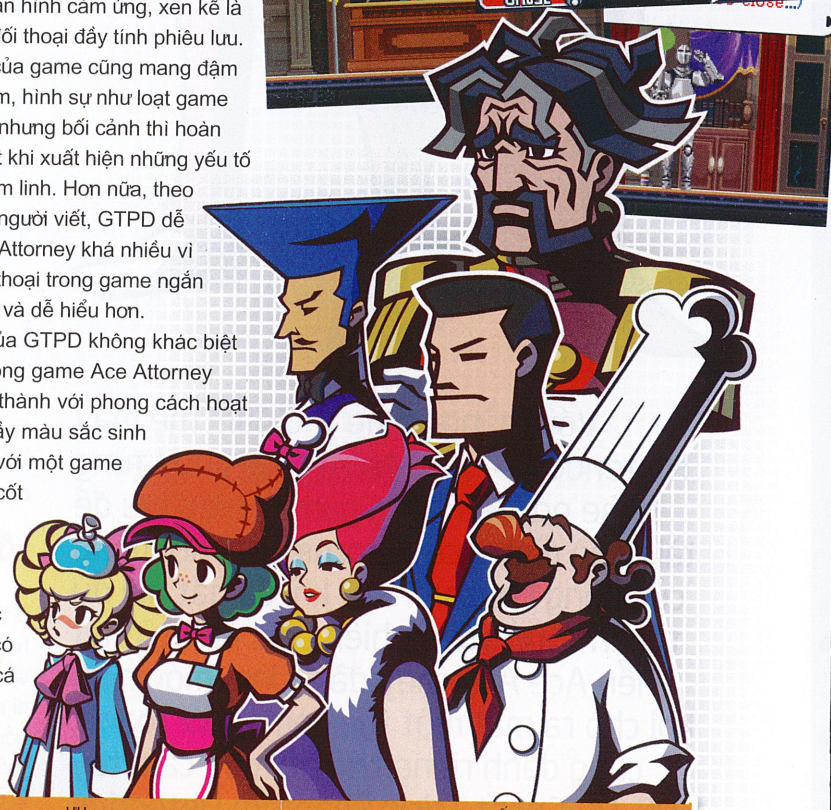
MỘT GAME HẤP DẪN TOÀN DIỆN

Quả là một lối chơi hết sức mới lạ và sáng tạo phải không các bạn? Việc điều khiển hồn ma của S rất dễ dàng với bút stylus trên màn hình cảm ứng, xen kẽ là những đoạn đối thoại đầy tính phiêu lưu. Câu chuyện của game cũng mang đậm chất trinh thám, hình sự như loạt game Ace Attorney nhưng bối cảnh thì hoàn toàn khác biệt khi xuất hiện những yếu tố siêu nhiên, tâm linh. Hơn nữa, theo đánh giá của người viết, GTPD dễ chơi hơn Ace Attorney khá nhiều vì các đoạn hội thoại trong game ngắn gọn, đơn giản và dễ hiểu hơn.

Đồ họa của GTPD không khác biệt mấy so với dòng game Ace Attorney khi vẫn trung thành với phong cách hoạt hình anime đầy màu sắc sinh động rất hợp với một game phiêu lưu lấy cốt truyện làm thế mạnh. Đặc biệt các nhân vật được xây dựng rất có chiều sâu và cá tính riêng, từ dáng vẻ bên ngoài đến cung cách nói chuyện. Bên cạnh đó, phần âm nhạc cũng thực sự hấp dẫn với những bản nhạc nền rất hay và phù hợp với bối cảnh, khi thì trầm trầm kỳ bí lúc lại đẩy lên dồn dập ở những đoạn cao trào, khiến người chơi luôn ở tâm trạng phấn khích muốn khám phá không ngừng.

Có thể nói, nhóm phát triển Ace Attorney từ Capcom lại một lần nữa đem đến cho chúng ta một sản phẩm hấp dẫn về mọi mặt: một câu chuyện trinh thám thấm đẫm tính kỳ bí với những nhân vật đầy cá tính, lối chơi đột phá hấp dẫn cùng nền đồ họa âm thanh không có gì đáng phàn nàn. Hy vọng với thành công này, Capcom sẽ biến Ghost Trick trở thành một thương hiệu lớn, gặt hái thành công không thua gì Ace Attorney đã làm được.

MAI LONG



GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE THÁM TỬ MA BẤT ĐẮC DĨ	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	29/11/2010
TUỔI (ESRB)	Teen
HỆ MÁY	DS

ƯU	KHUYẾT
» Hỗ trợ số lượng lớn người tham gia trong cùng một thời điểm. » Âm thanh mô phỏng và hiệu ứng nhạc nền được đầu tư kỹ. » Hệ thống nâng cấp hấp dẫn.	» Nhiều lỗi phát sinh trong quá trình chơi. » Hỏa lực của ba phe chưa được cân bằng.

TÊN GAME: SECRET OF MANA
THỂ LOẠI: Nhập Vai/ Hành Động
PHÁT HÀNH: Square Enix
PHÁT TRIỂN: Square
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/12/2010
ESRB (TUỔI): E10+ (Everyone 10+)
HỆ MÁY: iPad/iPhone/iPod Touch

BÍ MẬT THẦN KIẾM

Secret of Mana (SoM) là tựa game nhập vai - hành động được Square phát hành vào năm 1993, giai đoạn hoàng kim của hệ máy SNES. Game là phiên bản thứ 2 của sêri Mana, tiếp nối phiên bản đầu tiên Final Fantasy Adventure. Được đánh giá là một trong những tựa game xuất sắc nhất của thế hệ đó, SoM luôn nằm trong danh sách các game đỉnh suốt thời gian dài. Nằm trong kế hoạch tái bản các tựa game kinh điển, SoM lần lượt được Square Enix cho phát hành lại trên dịch vụ Virtual Console (Wii), các máy điện thoại di động ở Nhật Bản, và mới nhất là trên kho ứng dụng App Store dành cho các chàng "táo" iPhone, iPod Touch và iPad.

Cốt truyện của SoM xoay quanh cậu bé Randi, cư dân của làng Potos. Một lần Randi tình cờ phát hiện một thanh cổ kiếm cắm chặt vào đá và bất ngờ rút được thanh kiếm này ra.Về sau cậu mới biết đây chính là thanh kiếm truyền thuyết Mana Sword, và ai sở hữu có nghĩa vụ phục hồi sức mạnh của nó để có thể ngăn chặn hiểm họa sắp xảy ra. Được sự trợ giúp của 2 người bạn là Primm và Popoi, Randi bắt đầu chuyến phiêu lưu thực hiện sứ mạng thiêng liêng...

Ngay từ đầu, SoM giành được thiện cảm của người chơi thông qua đồ họa ưa nhìn của mình. Bên cạnh tông màu tươi tắn và đẹp mắt được giữ nguyên, độ phân giải của game đã được nâng lên khiến hình ảnh chi tiết hơn phiên bản nguyên thủy trên máy SNES. Phần âm thanh cũng đã có những cải tiến để đem lại chất lượng tốt hơn mà người chơi có thể trải nghiệm suốt hành trình chinh phục game.

Cách chơi trong SoM sử dụng lại các yếu tố đã làm nên thành công của phiên bản nguyên thủy. Người chơi sẽ điều khiển một trong 3 nhân vật Randi, Primm hay Popoi, còn lại sẽ do máy đảm nhận. Mỗi nhân vật đều có thế mạnh riêng như Randi thiên về các đòn tấn công vật lý, Primm sở hữu các phép thuật hồi máu và hỗ trợ nhóm, trong khi Popoi chuyên trị những phép thuật tấn công mạnh mẽ. Xuyên suốt quá trình chơi, các nhân vật gia tăng đẳng cấp thông qua điểm kinh nghiệm đạt được, mở khoá các loại phép thuật mới, cũng như nâng cấp các vũ khí mạnh mẽ hơn. Lối chơi nhập vai pha lẫn hành động thời gian thực khiến nhịp độ game nhanh và cuốn hút người chơi từ đầu đến cuối.

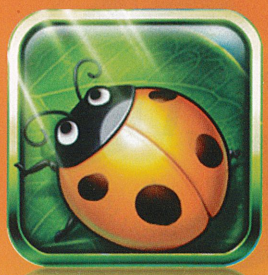
Thay đổi đáng kể nhất trong SoM là hệ thống nút điều khiển cổ điển đã được thay thế bởi các nút "ảo" trên màn hình cảm ứng. Hệ thống nút "ảo" này được thiết kế khá tốt khi vận hành trơn tru và không gây ra chút trở ngại nào khi chơi. SoM hầu như chỉ có một khiếm khuyết duy nhất khiến người chơi thất vọng, đó là không hỗ trợ nhiều người cùng chơi như các phiên bản trên máy SNES và Virtual Console. Nếu đã từng trải nghiệm sự thú vị qua phần chơi kết hợp nhiều người trước đây, ắt hẳn bạn sẽ thấy như thế là game chưa thật trọn vẹn. Hy vọng Square Enix sẽ sớm tích hợp yếu tố này vào những bản nâng cấp tiếp theo.

Nhìn chung, dựa trên nền tảng của một game kinh điển, chỉ với một ít tinh chỉnh cho phần nghe nhìn thì Square Enix đã có trong tay một game chất lượng để "góp vui" vào thị trường game App Store vốn đang nóng bỏng hiện nay. Tuy giá của SoM là 8.99 USD, gấp 9 lần giá thông dụng của các game trên App Store, nhưng những gì mà người chơi nhận được hoàn toàn xứng đáng với số tiền mà họ bỏ ra. Đây chắc chắn là cái tên không thể bỏ qua được đối với những người yêu thích thể loại nhập vai - hành động trong dịp đầu xuân.

NGUYÊN CHƯƠNG

ƯU	KHUYẾT
» Chất lượng đồ họa và âm thanh tốt. » Cách chơi hấp dẫn. » Hệ thống nút "ảo" dễ sử dụng.	» Không hỗ trợ nhiều người chơi.

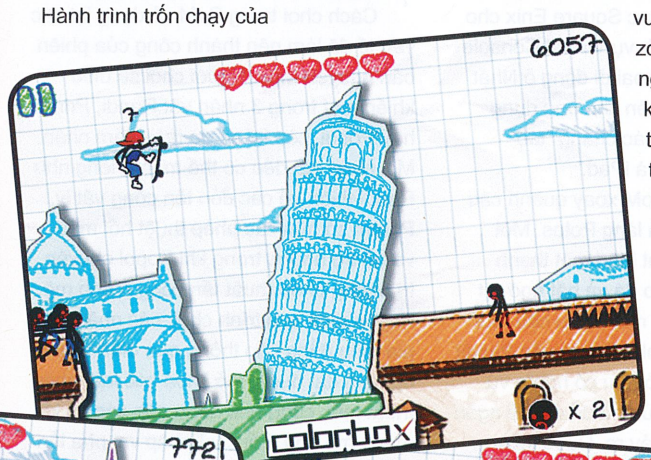
GAME VIỆT TRÊN iOS

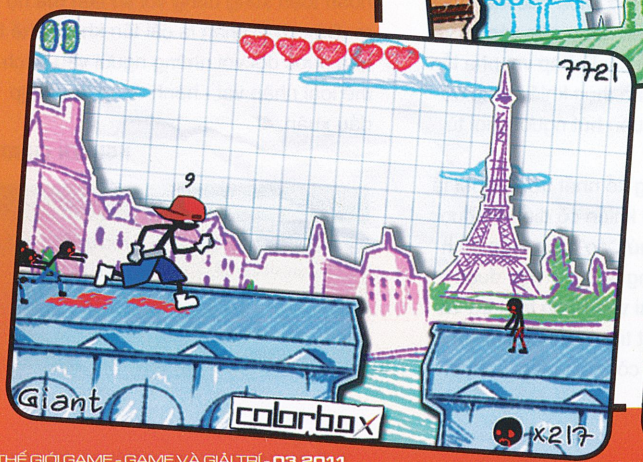


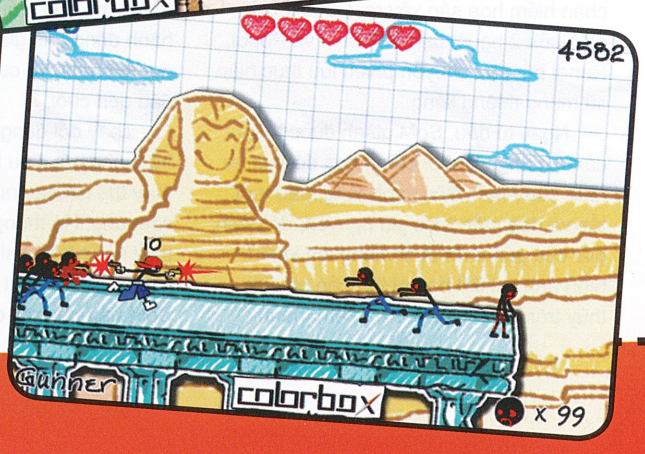
Cùng với sự bành trướng của hệ điều hành iOS trên phân khúc smartphone và tablet thông qua các thiết bị iPhone, iPod và iPad, kho ứng dụng Apple AppStore trở nên cực kỳ sôi động và nóng bỏng. Chỉ mới xuất hiện khoảng 2,5 năm nhưng cả thế giới đã chứng kiến sự bùng nổ dữ dội của các ứng dụng và game dành cho iOS với kỷ lục lượt tải thứ 10.000.000.000 (10 tỉ) vừa được thiết lập vào ngày 22/01/2011. Và thật thú vị khi trong số hơn 300.000 sản phẩm trên App Store, đã có khá nhiều các ứng dụng và game do chính các công ty hoặc lập trình viên cá nhân Việt Nam phát triển. Nhân dịp đầu xuân, hãy cùng Thế Giới Game điểm qua 2 tựa game Việt vừa mới xuất hiện trên App Store gần đây là Dalton the Awesome! (DA) và Hiệp Sỹ Bọ Rùa (HSBR).

DALTON THE AWESOME!

DA là tựa game platform phát triển bởi ColorBox – studio tập hợp những lập trình viên Việt trẻ nhưng không thiếu tài năng và khát vọng. Nhân vật chính trong game là Dalton "Khủng Khiếp", khá mỉa mai là dù mang cái tên ngầu như thế nhưng hành động của chàng lại hoàn toàn trái ngược, chủ yếu là chạy trốn khỏi đám đông zombie càng xa càng tốt. Hành trình trốn chạy của Dalton không hề dễ dàng bởi ngoài hàng tá zombie hung hãn rượt đuổi sau lưng còn có các zombie và chướng ngại chặn đường. Những hố sâu, vực thẳm trên đường đi cũng đòi hỏi người chơi phải thật khéo léo mới vượt qua được khi nhịp độ game khá nhanh trong khi bạn luôn bị ép phải tiến lên phía trước với tầm nhìn khá hạn chế. Từ thành tích quãng đường vượt qua và số lượng zombie tiêu diệt được, người chơi có thể mở khoá các thiết bị hỗ trợ như súng, ván trượt, mô tô, thiết bị bay hoặc tính năng hoá khổng lồ thông qua tính năng Power-Ups rất thú vị. Cách chơi của DA khá hấp dẫn dù màn chơi đôi



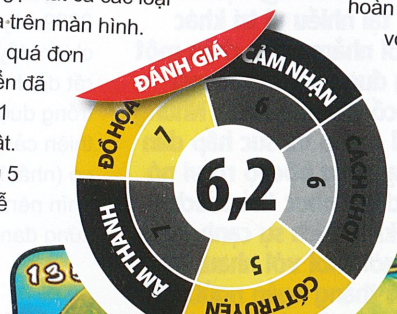




chỗ được thiết kế chưa thật hợp lý, ví dụ như sau một vật cản lại là một hố sâu khiến người chơi vừa nhảy tránh là đã rơi ngay xuống hố. Đồ hoạ trong DA sử dụng phong cách vẽ tay khá nghệ thuật và đẹp mắt, sử dụng cảnh nền là tháp Eiffel, kim tự tháp Ai Cập, tháp nghiêng Pisa hay tượng Nữ Thần Tự Do, với các pha chuyển cảnh qua lại khá mượt mà. Các giai điệu nhạc nền sôi động cũng phù hợp với nhịp độ và cảnh nền của game. Nhìn chung DA xứng đáng với giá tiền 0,99 USD (khoảng 20.000đ) để tải về từ AppStore. Hy vọng ColorBox sẽ còn tiếp tục cho ra mắt những game chất lượng khác.

HIỆP SĨ BỌ RÙA (HSBR)

HSBR là một trong những sản phẩm đầu tay của Firebat – studio trực thuộc tập đoàn VNG chuyên phát triển game trên mạng xã hội và ứng dụng giải trí cho các thiết bị di động. Còn được biết đến qua cái tên Bugz Frenzy hay Defender Of The Leaf, HSBR giúp người chơi làm quen với Bủ - một chú bọ rùa nhỏ nhắn và ngộ nghĩnh. Thế giới trong game gói gọn trên một chiếc lá xanh tươi và đây cũng là nơi Bủ chọn làm nơi cư ngụ của mình. Độ tươi của chiếc lá luôn là miếng mồi ngon thu hút nhiều loại côn trùng khác đến phá hoại và bạn sẽ phải giúp Bủ chống lại sự tấn công của chúng. Tận dụng tính năng cảm ứng chuyển động, việc duy nhất bạn phải làm là ngả nghiêng chiếc iPhone để điều khiển Bủ xơi gọn tất cả các loại côn trùng đang túa ra trên màn hình. Nếu chỉ bấy nhiêu thì quá đơn giản nên nhà phát triển đã lồng thêm vào game 1 chút yếu tố chiến thuật. Theo đó có tổng cộng 5 loại bọ, phổ biến và dễ đối phó nhất chính là lũ rệp, bọ cánh mềm. Bọ trĩ biết bay và rất ma lanh nên chỉ có thể diệt được bằng cách sử dụng tuyệt chiêu tăng tốc (chạm vào bất cứ điểm nào trên chiếc lá) của Bủ. Hai loại bọ còn lại rất nguy hiểm nên Bủ không đủ sức đối đầu trực tiếp và chỉ có thể né tránh chúng mà thôi. Bọ xít liên tục tiết ra chất dịch mà khi chạm vào Bủ sẽ bị choáng, mất phương hướng tạm thời. Bọ ngựa có kích thước to lớn và cặp càng sắc khỏe luôn sẵn sàng nuốt gọn mọi sinh vật trong phạm vi tấn công của nó. Với 100 màn chơi có độ khó tăng dần và chủng loại kẻ địch đa dạng, bạn cần tìm ra chiến thuật phù hợp để đẩy lùi bọn côn trùng trước khi sinh lực của chiếc lá cạn kiệt. Nhịp độ game ngày càng nhanh nên hẳn bạn sẽ gặp nhiều khó khăn. Nhưng tùy vào số lượng và loại bọ mà bạn tiêu diệt, sẽ xuất hiện các viên ngọc nhằm hỗ trợ bạn như ngọc xanh lơ khiến lũ bọ di chuyển chậm lại hay ngọc đỏ sẽ triệu gọi sự giúp đỡ của bầy kiến… Tóm lại, lối chơi HSBR thuộc dạng "vui là chính", thiếu chiều sâu và bên cạnh đó còn khá nhiều lỗi vụn vặt khiến người chơi khó chịu, bù lại bạn hoàn toàn có thể hài lòng với âm thanh vui nhộn song hành cùng một nền đồ họa tươi tắn.



DA và HSBR chỉ là hai cái tên tiêu biểu trong số rất nhiều sản phẩm Việt đang chào bán trên AppStore. Chất lượng của chúng tương đối tốt nhưng vẫn chưa thể để lại dấu ấn nào thực sự đặc biệt trong lòng người chơi. Tuy nhiên, đó cũng là tín hiệu đáng mừng cho ngành game ở Việt Nam khi so sánh với khoảng thời gian 5 năm trước thì hiện tại trình độ chuyên môn của đội ngũ phát triển game ngày càng cao và số lượng game, ứng dụng xuất hiện ngày một nhiều. Nếu cứ phát huy được tốc độ tăng trưởng như thế thì chắc rằng vào một tương lai không xa, nền công nghiệp game Việt sẽ hoàn toàn có cơ hội cạnh tranh sòng phẳng với những tên tuổi lớn trong làng game đến từ các cường quốc như Mỹ, Nhật, Hàn Quốc…

KÌ ANH - TIỂU LÝ

2010 NHỮNG GAME THỦ THÀNH HAY NHẤT

Lần đầu tiên người viết có dịp tiếp xúc với thể loại thủ thành là khi chơi game Desktop Tower Defense (DTD), phát hành vào đầu tháng 3/2007. Đây là một flash game có thể chơi trực tiếp trên trình duyệt Web do Paul Preece - một game designer - phát triển. Thoạt nhìn trông lối chơi của game khá tầm thường, bạn chỉ việc đặt các ụ súng tại nhiều vị trí khác nhau trong màn chơi nhằm ngăn chặn một nhóm quân (thường được gọi là Creeps) vượt qua ranh giới cố thủ của mình. Nhưng càng gắn bó lâu với game thì sức hấp dẫn kì lạ của thể loại này càng bộc lộ rõ vì nó khơi dậy được thú chinh phục thử thách của bạn, đồng thời kích thích sự cạnh tranh chiến thuật giữa người chơi với nhau. Do đó chỉ trong vòng 4 tháng ngắn ngủi, DTD đã thu hút được gần 16 triệu lượt chơi trên toàn thế giới, một con số đáng khâm phục và đầy tiềm năng.

Ngay từ khi ra mắt vào cuối tháng 06/2007, chiếc điện thoại thông minh iPhone được xem là nền tảng hoàn hảo của dòng game thủ thành. Màn hình cảm ứng điện dung là một cách tiếp cận tuyệt vời cho việc sắp đặt các Tower dễ dàng và thuận tiện hơn. Hệ quả là ngày càng có nhiều game thủ thành xuất hiện trên iOS và 2010 cũng là một năm ăn nên làm ra của thể loại này. Ngoài các sản phẩm mới xuất hiện, có một điểm thú vị là một số gương mặt được ưa chuộng nhất trong năm nay lại đến từ hàng ngũ cựu binh.

PLANTS VS. ZOMBIES (PVZ)

SẢN XUẤT: Popcap
PHÁT HÀNH: 03/2010
GIÁ BÁN: 60.000 đồng

Ngay cả Popcap cũng không lường trước được thành công quá lớn của PvZ khi quyết định đem tựa game ăn khách nhất năm 2009 này lên hệ máy iOS. Cuộc chiến đầy cam go nhưng cũng rất dễ thương giữa các loại cây trồng được nhân cách hóa và đoàn zombie dữ tợn đã giành được nhiều thiện cảm của mọi đối tượng người chơi. Tận dụng tốt các tính năng sẵn có (nhất là màn hình cảm ứng) của iPhone, lối chơi phong phú, đồ họa ưu nhìn nên PvZ đã đem về doanh thu khổng lồ cho Popcap và nó hoàn toàn xứng đáng có tên trong bộ sưu tập game của bạn.

ARDEFENDER

SẢN XUẤT: Stephane Cocquereaumont © int13
PHÁT HÀNH: 09/2010
GIÁ BÁN: 20.000 đồng

Ứng dụng công nghệ Vision Based Augmented Reality (VBAR), ARDefender sẽ khiến bạn bè tròn xoe mắt trước những gì đang diễn ra trên chiếc iPhone của bạn. Game sử dụng camera của iPhone để chụp một ảnh nền ngoài đời thực và sử dụng nó để tạo nên môi trường ngoại cảnh cho màn chơi trong game. Tất cả những gì bạn phải làm là tải một tập tin PDF từ trang chủ của hãng int13 chứa một hình vuông gồm nhiều chấm nhỏ bên trong và in nó ra giấy. Sau khi camera của iPhone quét xong mảnh giấy này, trên màn hình sẽ xuất hiện một tòa tháp ngay trọng tâm mảnh giấy và đến đây bạn đã có thể bắt đầu đánh trận như những game thủ thành thông thường. Tuy lối chơi không có gì đặc biệt, nhưng ARDefender đã mở ra một trào lưu mới hứa hẹn những trò chơi có tính tương tác độc đáo hơn trên hệ iOS nói chung và cho dòng game thủ thành nói riêng.

GUNS N GLORY (GNG)

SẢN XUẤT: Handy Games
CẬP NHẬT: 10/2010
GIÁ BÁN: 20.000 đồng

GnG thu hút người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên bằng bối cảnh miền Tây hoang dã, bụi bặm với hình ảnh chiếc xe ChuckWagon và những cuộc di dân quen thuộc. Tuy nhiên khác với các game cùng loại, thay vì xây các trụ phòng thủ, người chơi sẽ phải dùng tiền để mua chuộc các tay cao bồi hoặc thổ dân đang nằm ngủ rải rác khắp màn chơi, khiến chúng chấp nhận tấn công đoàn xe của kẻ địch. Về sau bạn còn được quyền trang bị thêm súng máy lẫn đại bác để gia tăng hỏa lực cho phe mình. Điểm đặc biệt nhất trong GnG chính là bạn có thể điều động các đơn vị đến bất cứ nơi nào trên bản đồ mà bạn muốn. Điều nay giúp gia tăng tính cơ động của game, buộc bạn phải thay đổi chiến thuật liên tục để hoàn thành màn chơi. Ngoài ra còn có nhiều đặc tính khác như rương đồ, đoàn tàu xe lửa… giúp lối chơi trở nên đa dạng và thú vị hơn rất nhiều.

SENTINEL 3: HOMEWORLD (S3H)

SẢN XUẤT: Origin8 Technologies Limited
PHÁT HÀNH: 11/2010
GIÁ BÁN: 90.000 đồng

Tiếp nối thành công của 2 phiên bản đầu tiên, hãng Origin8 sẽ cống hiến cho người chơi những trận chiến ác liệt giữa loài người và các sinh vật ngoài hành tinh thông qua phiên bản mới nhất của dòng game Sentinel mang tên S3H. Kế thừa mọi ưu điểm của các tựa game tiền nhiệm, nhà phát triển đã tiếp tục hoàn thiện lối chơi kết hợp với việc bổ sung nhiều đặc tính mới nhằm đem lại những trải nghiệm lạ lẫm hơn. Theo đó, ngoài các loại trụ phòng thủ vô tri vô giác thông thường, người chơi còn nhận được sự giúp đỡ từ Commander Unit - một đơn vị mới với nhiều kĩ năng rất hữu ích. Nhìn chung S3H có một lối chơi sôi động, đồ họa tuyệt đẹp và âm thanh cũng khá phù hợp nên nếu tựa game này vắng mặt trong danh sách các game thủ thành hay nhất năm 2010 thì đó sẽ là một thiếu sót lớn.

DUNGEON DEFENDERS: FIRST WAVE (DDFW)

SẢN XUẤT: Trendy Entertainment
PHÁT HÀNH: 16/12/2010
GIÁ BÁN: 60.000 đồng

Tuy sinh sau đẻ muộn nhưng DDFW là một đối thủ đáng gờm và thu hút được rất nhiều sự chú ý vì nó là tựa game thứ 2 (sau Infinity Blade) được trang bị engine đồ họa nổi tiếng Unreal 3 của hãng Epic, đồng thời lối chơi kết hợp nhuần nhuyễn giữa 3 thể loại gồm hành động, nhập vai và thủ thành. Người chơi bên cạnh việc xây dựng các trụ phòng thủ sẽ phải trực tiếp tham gia vào các trận đánh chống lại đối thủ máy bằng cách nhập vai vào một nhân vật được phân thành các lớp sau: Hiệp sỹ thiên về cận chiến, pháp sư sử dụng pháp thuật tấn công lẫn hỗ trợ và cung thủ có thể hạ gục kẻ địch từ xa. Mỗi nhân vật đều có những phục trang, vũ khí và kĩ năng riêng cùng hàng loạt các chỉ số, tuyệt chiêu có thể nâng cấp được. Ngoài đồ họa 3D đẹp mắt, DDFW còn gây ấn tượng ở chỗ hỗ trợ chế độ hợp tác (co-op) cho phép tối đa 4 người cùng tham gia vào một màn chơi thông qua kết nối Internet. Tuy nhiên DDFW tồn tại một số khuyết điểm gây khó chịu như chỉ chấp nhận phiên bản iOS 4.2 trở lên, rất hao pin và giao diện người dùng trên iPhone khá rối rắm do kích thước hạn chế của màn hình.

FIELDRUNNER (FR)

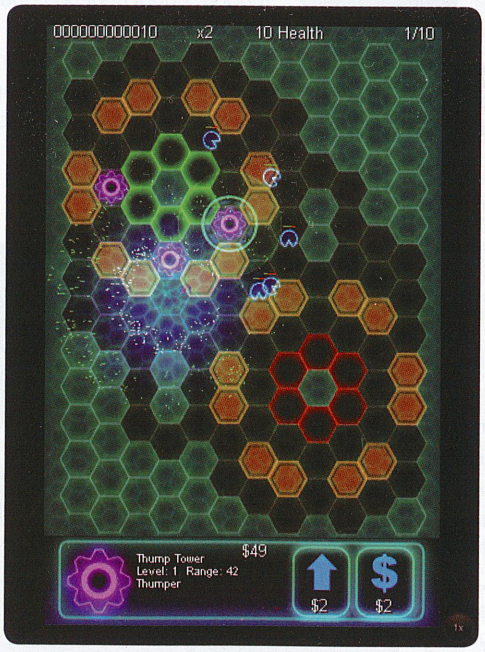
SẢN XUẤT: Subatomic Studios, LLC
CẬP NHẬT: 22/12/2010
GIÁ BÁN: 60.000 đồng

Nếu xét về thâm niên thì FR được liệt vào hàng lão làng của thể loại game thủ thành. Tuy nhiên lối chơi xuất sắc của nó hiện vẫn được rất nhiều người yêu thích và là chuẩn mực phát triển cho nhiều tựa game noi theo. Khác với đa số các game cùng loại, đường đi của đối phương sẽ do chính bạn chỉ định bằng cách xây các tháp phòng thủ ở vị trí tương ứng. Mỗi tháp sẽ có những tính năng riêng biệt và đối phó hiệu quả với từng loại kẻ địch khác nhau. Ngoài ra, số lượng màn chơi lớn cùng các chế độ chơi phong phú sẽ làm bạn hài lòng. Tính đến thời điểm hiện tại vẫn chưa có sản phẩm nào thực sự vượt trội hơn FR về mặt đồ họa lẫn nội dung, cộng với sự tín nhiệm của đông đảo người chơi nên cũng là điều dễ hiểu khi nó tiếp tục được vinh danh là một trong những game Tower Defense xuất sắc nhất trong năm 2010.

DEFENDER CHRONICLES - LEGEND OF THE DESERT KING (DC)

SẢN XUẤT: Chillingo Ltd
CẬP NHẬT: 07/2010
GIÁ BÁN: 60.000 đồng

Là một trong số các tựa game tích hợp thành công chất nhập vai vào thể loại thủ thành truyền thống, DC cung cấp số lượng màn chơi lớn, độ khó đa dạng, tuyến nhân vật phong phú và một lối chơi đầy thách thức, đòi hỏi ở bạn sự tập trung cao độ cũng như một bộ óc quản lý lanh lẹ. Một ưu điểm đáng ghi nhận là nhà phát triển Chillingo rất nhanh tay cập nhật các phiên bản mới nên các trận đấu trong game luôn diễn ra một cách mới mẻ nên ít nhàm chán. Yếu tố nhập vai được thể hiện dưới góc nhìn 2D theo chiều ngang thay vì góc nhìn từ trên xuống. Điều này khiến nhiều người bỡ ngỡ khi mới bước chân vào thế giới của DC, nhưng đây cũng là điểm để phân biệt nó dễ dàng nhất với cả trăm tựa game cùng loại khác hiện đang có trên AppStore.



GEODEFENSE SWARM (GS)

SẢN XUẤT: Critical Thought Games
CẬP NHẬT: 17/03/2010
GIÁ BÁN: 40.000 đồng

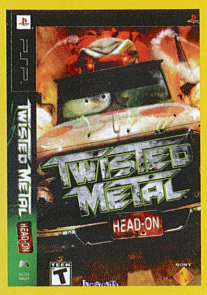
Những ai gắn bó với GS từ những ngày đầu phát hành (08/2009) đều dễ dàng nhận thấy nó đã trải qua một chặng đường dài đầy thăng trầm để có được chỗ đứng vững chắc như hiện nay trong lòng fan hâm mộ. Được phát triển dựa trên nguyên bản GeoDefense, GS đem đến cho bạn 30 màn chơi với nhiều thử thách lớn nhỏ đi kèm. Thiết kế của mỗi màn đều rất độc đáo, mang phong cách "mở" và có giá trị chơi lại cao. Tuy đại diện cho các Tower chỉ là những hình đa giác đơn giản nhưng hãy chờ đến khi trận đấu đạt đến điểm cao trào, người chơi sẽ được thiết đãi một bữa đại tiệc ánh sáng thật thịnh soạn. Hiện tại phiên bản 1.5 đã khắc phục được hầu hết những thiếu sót còn tồn đọng như điều chỉnh lại độ cân bằng của các Tower, bổ sung chế độ chơi cùng các loại kẻ địch mới để bạn thử sức. Nếu bạn là người yêu thích cái đẹp và sự sáng tạo thì GS có thể thỏa mãn 2 tiêu chí đó một cách dễ dàng.

ĐẮC HOÀI

Một thời oanh liệt

SSX3

Serie game SSX dẫn dắt người chơi bước vào thế giới của môn trượt tuyết, nhưng chính SSX3 mới là phiên bản mang đến những trải nghiệm thú vị với một hệ thống xây dựng nhân vật chưa từng có trong những phần trước đó bên cạnh cảnh chơi là một ngọn núi lớn được thiết kế rất kỹ lưỡng. Không những thế, sự chăm chút vào các chi tiết nhỏ, như việc đường trượt bị ảnh hưởng bởi thời tiết theo thời gian thực, đã làm SSX3 trở thành một tựa game đáng nhớ đối với rất nhiều người.

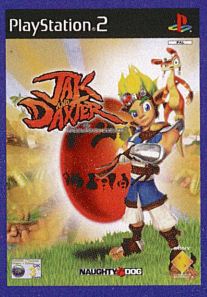


Twisted Metal: Black

Phần tiếp theo của loạt game "đua xe bắn súng" này tiếp tục bật mí về nguồn gốc của các nhân vật được các fan yêu thích nhất như Sweet Tooth, Mr. Grimm hay Axel, pha thêm một chút hơi thở của sự đen tối và hỗn mang. Với gameplay diễn biến cực nhanh và đòi hỏi rất nhiều quyết định táo bạo từ người chơi, sẽ không có cách nào khiến người chơi có thể ngồi yên khi đã cầm tay lái. Lái (xe) nhanh hay là chết? Mời bạn chọn.

Marvel vs. Capcom 2

Thật đáng ngạc nhiên khi một trong những điểm yếu nhất của hệ máy PS1 lại là các game 2D, đặc biệt là những game đối kháng ngốn nhiều bộ nhớ. Bất cứ một game thủ nào đã từng chơi qua các tựa game "Vs" nổi tiếng của Capcom cũng đều phải chịu đựng thời gian tải game cực lâu cũng như việc thiếu mất chức năng đổi nhân vật giữa trận đấu trên hệ máy PS1. May thay, tất cả những nhược điểm đó đều đã được khắc phục, giúp Marvel vs. Capcom 2 trở thành tựa game hay nhất trong serie đối kháng vốn là đặc trưng của Capcom này.



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

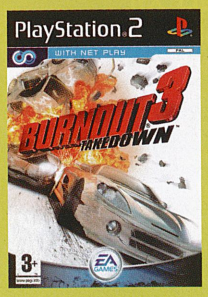
PJak II được đánh giá cao hơn về mức độ hài hước, nhưng The Precursor Legacy lại là phiên bản đầu tiên đặt nền móng cho loạt game Jak and Daxter. Hơn nữa, Jak and Daxter: The Precursor Legacy cũng là game hành động di chuyển tự do trên nền 3D đầu tiên của Naughty Dog với gameplay vui nhộn mà đồ họa rất mượt mà, tạo tiền đề cho nhà phát triển này tiếp tục thành công với những tựa game khác như Crash Bandicoot. Có thể nói Jak and Daxter là một trong những game gốc xuất sắc nhất của PS2.

Kingdom Hearts II

Cú bắt tay đầy bất ngờ giữa Disney và nhà phát triển game Square Enix đã ngay lập tức tạo ra hiệu ứng tốt với tựa game Kingdom Hearts, và khi hai gã khổng lồ này tiếp tục sóng đôi với nhau, họ đã tạo ra một Kingdom Hearts II thành công gấp bội so với phiên bản đầu tiên. Tập hợp rất nhiều nhân vật của cả Disney lẫn Square Enix, Kingdom Hearts được biết đến như một serie có thể phù hợp với mọi loại đối tượng.

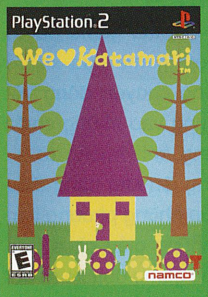
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal

Phải chọn ra một phiên bản xuất sắc nhất trong số ba phần của serie Ratchet & Clank quả thật là một việc hết sức khó khăn. Nhưng với một chút nhỉnh hơn trong việc pha trộn các hành động và tính hài hước, chúng tôi chọn Up Your Arsenal để đưa vào danh sách này. Công bằng mà nói, & Clank: Up Your Arsenal là một trong những game có hình ảnh đẹp và mượt mà nhất trên hệ máy PS2.



Burnout 3: Takedown

Burnout đã có một cú đề-pa hoàn hảo khi phiên bản đầu tiên của nó được tung ra trên hệ máy GameCube và PS2 vào năm 2002 và đạt "tốc độ tối đa" ở phiên bản thứ ba, Burnout 3: Takedown. Bên cạnh những màn rượt đuổi chóng mặt và những pha va chạm nảy lửa vốn là thương hiệu của loạt game này, Burnout 3 còn ghi điểm nhờ chế độ chơi Championship khá sâu và tính năng Aftertouch, vốn cho phép bạn điều khiển xe sau cú va chạm để tiếp tục hạ đo ván các tay đua khác.



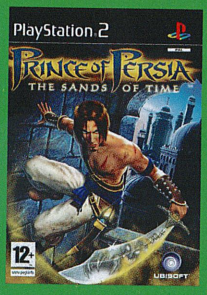
We Love Katamari

Khi ý tưởng phát triển phiên bản tiếp theo của một trong những tựa game nguyên bản xuất sắc nhất mọi thời đại không phải là một cách hay, Keita Takahashi đã quyết định chuyển hướng và tạo nên một bản mở rộng chơi theo cốt truyện như một "lá thư tình" dành tặng cho các fan. Không có nhiều thay đổi so với bản gốc Katamari Damacy, nhưng với việc thêm vào những màn chơi, nhạc nền mới và chế độ tạo nhân vật, We Love Katamari thậm chí còn thành công hơn cả người tiền nhiệm của mình.

Vẫn có những tựa game của một hệ máy dù đã bước vào tuổi "nhất thập" nhưng vẫn mang một sức hút khó cưỡng lại. Đó là hệ máy PlayStation 2 và hàng chục tựa game kinh điển. Đến nay PS2 vẫn được bán tại các cửa hàng cosole trên toàn thế giới.

Metal Gear Solid 2: Son of Liberty/ Substance

Đây chính là phiên bản đầu tiên của loạt game kinh điển Metal Gear trên hệ máy PS2 và cũng là tựa game được đánh giá cao nhất. Với một chút thay đổi trong hệ thống điều khiển so với hệ máy PS1, đồ họa đỉnh cao và hệ thống các nhân vật thú vị, Metal Gear Solid 2 rất có hơi hướm của một bộ phim điện ảnh. Phiên bản The Substance ra đời sau Son of Liberty không lâu cũng có chất lượng khá xuất sắc, bổ sung nhiều nhiệm vụ và phần thưởng đáng giá.

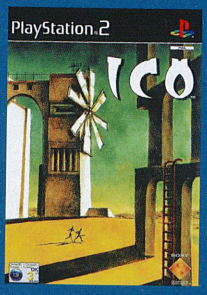


Prince of Persia: The Sands of Time

Quyết định "khai quật" tựa game Prince of Persia và làm nó hồi sinh trên hệ máy PS2 là một nước đi rất táo bạo và đầy mạo hiểm của Ubisoft. Với những pha hành động đòi hỏi sự khéo léo cực độ, hệ thống chiến đấu linh hoạt và vui nhộn cùng với tính năng "rewind" cho phép người chơi quay ngược thời gian để thực hiện lại các động tác vừa thực hiện sai, Prince of Persia: The Sands of Time chắc sẽ còn được các game thủ "nhai" lại dài dài.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid 3: Snake Eater kể về câu chuyện của Big Boss, nhân vật phản diện trong các phiên bản ở hệ máy NES và cũng là một trong những nhân vật phản diện xuất sắc nhất trong lịch sử ngành game. Với hệ thống camoflage dùng để ngụy trang, những kỹ năng sống còn, cộng với hệ thống chiến đấu "chuẩn" của serie, Snake Eater là một món ăn rất lạ của thể loại hành động lén lút.

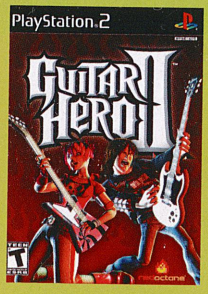


Ico

Một dũng sĩ trầm lặng và một nàng công chúa cùng nhau trốn thoát khỏi tòa lâu đài cằn cỗi đầy rẫy kẻ thù. Bằng một cách nào đó, những thứ tưởng chừng như rất đơn giản như thế lại có thể tạo ra một cuộc phiêu lưu vô cùng kỳ thú. Ico đã tạo một hệ thống nhân vật tuy hơi kiệm lời nhưng rất đáng để người chơi nhớ đến, gameplay đơn giản nhất có thể, cộng với một cốt truyện tựa như một câu chuyện thần tiên.

Shin Megami Tensei: Persona 4

Persona 4 mang trên mình khá nhiều phá cách mà các game thể loại chiến thuật theo lượt trước đó không hề có. Với những trải nghiệm rộng mở và đầy sức hút, Persona 4 quá độc đáo và sâu sắc để có thể xếp chung danh sách với hàng tấn những game chiến thuật theo lượt tầm thường khác. Với hệ thống nhân vật vô cùng thú vị, một thế giới trong game rất to lớn và giàu sức tưởng tượng, P4 là một tựa game mà các fan hâm mộ của thể loại RPG không thể bỏ lỡ.



Guitar Hero II

Với hơn 40 bản nhạc, rất nhiều trong số đó là bản master, Guitar Hero là phiên bản "đại chúng" nhất trong toàn bộ serie, gợi nhớ đến cái thời mà người chơi không phải lo nghĩ nhiều đến tính tương thích của các loại nhạc cụ và cũng chẳng phải tốn thêm tiền để mua thêm nhạc nền. Danh sách các bản nhạc được sắp xếp và phân loại tốt hơn trong phiên bản đầu tiên nhưng nếu bạn có hứng thú, chúng tôi khuyên bạn hãy chơi hết cả hai phiên bản này.

Gran Turismo 4

Grand Turismo 4 là tựa game đã có công đầu giúp thể loại game đua xe trở nên "thật" hơn. Những chuyển động vật lý thực tế được áp dụng vào những chiếc xe trong game, những ảnh hưởng từ sự ma sát của mặt đường lên khả năng điều khiển xe và tốc độ của những phương tiện xung quanh, đó là những điều chưa bao giờ xuất hiện trong các game đua xe ra đời trước đó. Gran Turismo 4 cũng trình làng chế độ chơi GT Online cho phép các tay đua trên khắp thế giới tranh tài với nhau bằng những chiếc xe "độ" của mình, thông qua kết nối Internet.

Final Fantasy XII

Không phải ngẫu nhiên mà Final Fantasy XII được đánh giá là phiên bản mang nhiều tính đột phá. Thứ nhất, chính sự ra đời của Ivalice Alliance, một serie con của loạt game Final Fantasy. Thứ hai, Final Fantasy XII đã đặt dấu chấm hết cho các trận đánh "hú họa", cho phép người chơi "thăm dò" sức mạnh của quân địch trước khi quyết định có nên tham chiến hay không. Đây là một phiên bản Final Fantasy có cái kết rất "có hậu" sau khi đã xuyên suốt cốt truyện kéo dài hết hơn 100 giờ chơi.

PHU TỰ

Rango The Video Game

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Artificial Mind and Movement | **Phát hành:** Electronic Arts | **Dự kiến phát hành:** 01/03/2011 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, Wii, DS

Rango The Video Game mời chào người chơi tham gia chuyến du lịch thiên nhiên hoang dã của Rango ở thị trấn Old West. Game sẽ ra mắt đúng dịp bộ phim Rango (cùng nội dung) được Paramount Pictures trình chiếu vào tháng 3 năm nay. Mục tiêu của Rango là thu hút đối tượng khán giả nhí từ điện ảnh đến trò chơi điện tử.

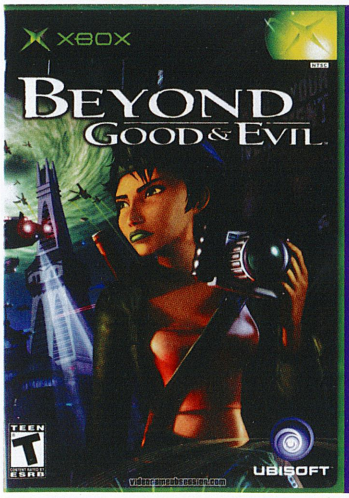
Dragon Age II: Rise To Power

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** BioWare | **Phát hành:** Electronic Arts | **Dự kiến phát hành:** 08/03/2011 | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Dragon Age II: Rise To Power là "tiếng nói" đầu tiên trong năm 2011 của BioWare, hãng phát triển đang nắm giữ 2 thương hiệu nhập vai ăn khách Dragon Age và Mass Effect 2. Trò chơi bắt đầu với Hawke, một người dân phải chạy nạn chiến tranh. Sau khi đoạt danh hiệu nhà vô địch Kirkwall, sức mạnh và quyền lực của Hawke dần tăng lên, anh trở lại cứu quê nhà thoát khỏi ách binh đao.

Beyond Good & Evil HD

Thể loại: Hành động phiêu lưu | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Dự kiến phát hành:** 01/03/2011 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

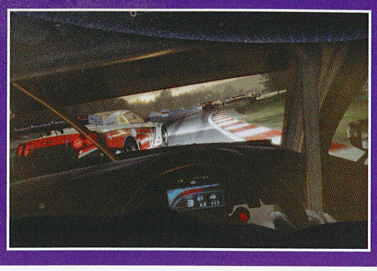


Beyond Good & Evil đã phá vỡ kiểu chơi hành động phiêu lưu truyền thống khi ra mắt trên PC năm 2003 với những trận đấu trùm quyết liệt, giải đố hóc búa và một phần chơi hành động bí mật. Phiên bản HD cho console sẽ theo nữ phóng viên điều tra Jade khám phá những bí mật kinh người ít ai có thể mường tượng nổi.

Shift 2 Unleashed

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Slightly Mad Studios | **Phát hành:** Electronic Arts | **Dự kiến phát hành:** 29/03/2011 | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

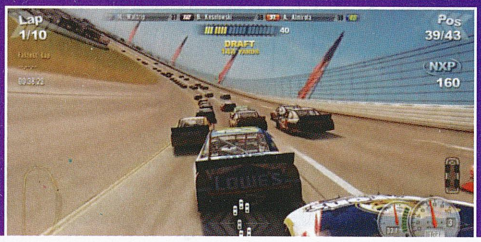
Shift 2 Unleashed mang đến những kinh nghiệm đua xe thực tế với những vòng đua sôi nổi, cảm giác về tốc độ và sức mạnh của hơn 40 loại siêu xe với những tên tuổi Nissan Silvia spec.R Aero (S15), Alfa Romeo Giulietta QV hay Lamborghini Murciélago LP640. Với những cải tiến về đồ họa, góc nhìn và những cuộc đua đêm, đây là trò chơi đua xe mà fan Need for Speed khó có thể bỏ qua được.



NASCAR The Game 2011

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Eutechnyx | **Phát hành:** Activision | **Dự kiến phát hành:** 29/03/2011 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, Wii

NASCAR The Game 2011 kế thừa gần như toàn bộ đặc điểm của các phiên bản trước. Người chơi có thể chọn các đội đua, tay đua để tham gia vào những cuộc chơi lớn như NASCAR Sprint Cup Series Championship, hoặc 22 đường đua thực tế trên thế giới được mô phỏng lại. Game cũng hỗ trợ chơi mạng 16 người cùng lúc.

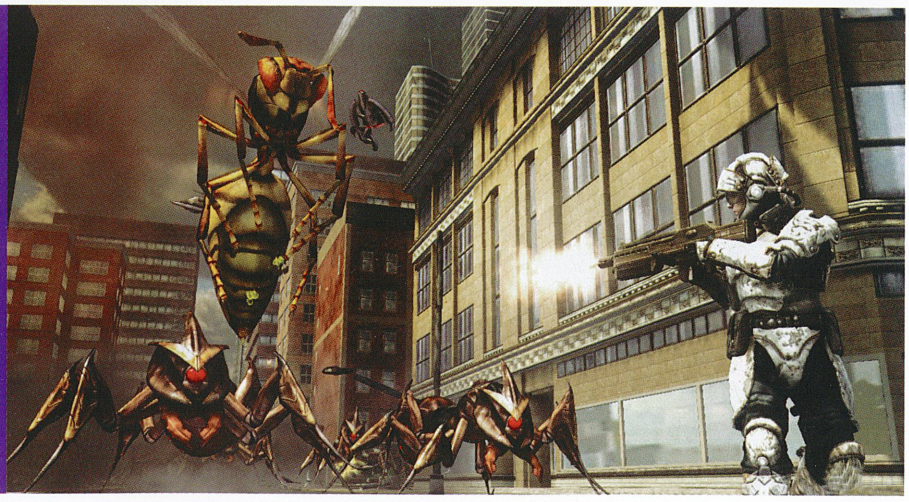


Earth Defense Force: Insect Armageddon

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** D3 Publisher of America | **Phát hành:** D3 Publisher of America | **Dự kiến phát hành:** 01/03/2011 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

Cuộc chiến chống sâu bọ bảo vệ Trái Đất trong Earth Defense Force: Insect Armageddon đã lan tỏa sang các hệ máy console. Trong cuộc chơi mới, người chơi có thể tham gia chơi phối hợp 2 người hoặc chia làm 3 đội cùng nhau chống lại sâu bọ. Game còn có chế độ Survival dành cho 6 người thử sức đối chọi liên tục với những đợt sâu bọ liên tiếp không ngừng nghỉ.

TRUNG HIẾU



QUAY VỀ THỜI TRUNG CỔ

Điều gì sẽ xảy ra nếu dòng game The Sims quay ngược dòng thời gian? Câu hỏi này đã được EA trả lời và bạn chờ để theo đuổi giấc mơ về một vương quốc giàu mạnh cùng nhiều sứ mệnh cao cả.

Mọi thứ trong The Sims Medieval được thiết kế để tạo dựng nên một thế giới trung cổ chân thực. Từ những thành phố thời trung cổ đến tòa lâu đài cổ kính, các nhân vật trong game và những nhiệm vụ trong game đều mang những đặc trưng của châu Âu thời kỳ trung cổ.

Lối chơi của game vẫn dựa theo phong cách mô phỏng và xây dựng. Cùng với sự thay đổi đáng kể về bối cảnh, EA còn hứa hẹn sẽ mang đến nhiều đổi mới trong cách chơi. Yếu tố nhập vai sẽ được chú trọng nhiều hơn và người chơi sẽ thực hiện các nhiệm vụ trong game.

Với Medieval, bạn phải tập trung phát triển từng nhân vật của mình hoàn thành các nhiệm vụ, đồng thời cũng phải quan tâm đến sự tiến bộ của vương quốc. Nhiệm vụ được hoàn thành bạn sẽ nhận được điểm kinh nghiệm, và bạn dùng điểm kinh nghiệm mua những vật phẩm để nâng cấp vương quốc, bao gồm các tòa nhà mới, các kỹ năng hoặc các thành tựu văn hóa.

Các nghề nghiệp mà người chơi có thể lựa chọn như: hiệp sĩ, thầy thuốc, nhà thơ, thợ rèn hay một vị vua… Với mỗi một nhân vật, người chơi đều có mục tiêu chiến thắng trong game rõ ràng. Người chơi sẽ nhận được nhiệm vụ, tùy vào nghề nghiệp của nhân vật Sim mà mỗi nhiệm vụ có nhiều cách thực hiện khác nhau. Trong quá trình làm nhiệm vụ ở Medieval, bạn phải lựa chọn một nhân vật chính để điều khiển. Ngoài ra bạn có thể chọn thêm một nhân vật trợ thủ để giúp mình hoàn thành mục tiêu đề ra. Khi làm các nhiệm vụ liên hoàn, người chơi sẽ tạo ra một câu chuyện cho chính mình. Và bạn sẽ là một phần của câu chuyện, trò chơi sẽ kết thúc khi các nhiệm vụ đề ra được hoàn thành. Vì vậy, trò chơi sẽ tiết giảm yếu tố kết thúc mở và tập trung nhiều hơn vào cốt truyện có định hướng cùng các nhiệm vụ dẫn dắt.

Tất nhiên phần tạo nhân vật vẫn là một phần quan trọng trong trò chơi, mỗi nhân vật đều có những lựa chọn đa dạng về trang phục và màu sắc cũng như những đặc điểm tính cách cá nhân. Nhân vật của người chơi được tạo nên với hai đức tính tốt và xấu, khi thực hiện các nhiệm vụ, người chơi sẽ phát huy tính tốt và làm mất đi tính xấu của nhân vật.

Có thể thấy The Sims Medieval là một bước đi mới của EA. Game sẽ được phát hành vào tháng 3 năm nay.

MINH QUỐC

Tên game: The Sims Medieval | **Thể loại:** Mô phỏng | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 3/2011 | **Hệ máy:** PC

Thái Dương Thần Nhí

Nhắc đến trò chơi Okami, người ta nhớ ngay đến một sản phẩm đầy sáng tạo độc đáo, nhất là ở hai khía cạnh đồ họa đậm chất nghệ thuật dân gian Nhật Bản và lối chơi mới lạ, lôi cuốn. Nhưng "hồng nhan" thường "bạc mệnh", dù được khen hết lời nhưng Okami không gặp thành công về mặt doanh thu, "đóng góp" một phần dẫn đến sự tan đàn xẻ nghé đầy đáng tiếc của nhà phát triển gồm những tên tuổi tài danh Clover Studio. Tưởng thương hiệu này chỉ còn là kỷ niệm đẹp, nhưng hãng Capcom lại quyết định "liều" thêm phen nữa, khi công bố phần tiếp theo là Okamiden. Lần này game được chuyển lên Nintendo DS, hệ máy cầm tay phổ biến nhất hiện nay, với hy vọng nhờ vậy mà Okamiden sẽ gặt hái nhiều thành công thương mại hơn "mẹ" của mình.

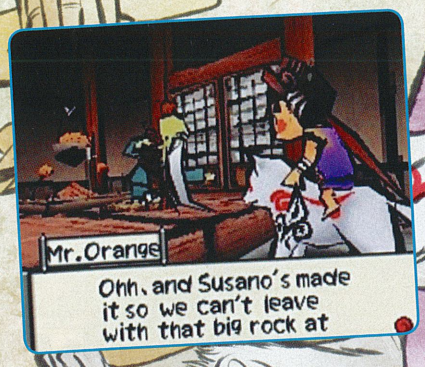
Một Thái dương lang thần mới

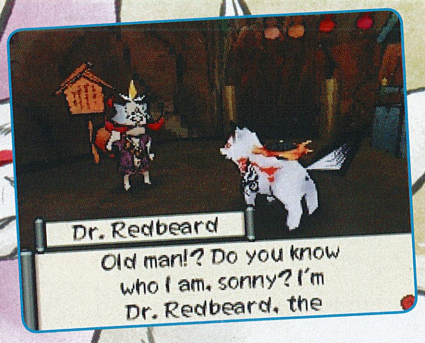
Okami là một tựa game có sự chơi chữ rất hay, khi vừa có nghĩa là "đại thần", vừa có nghĩa là "lang" (chó sói), mô tả chính xác nhân vật chính là Thái dương thần nữ Amaterasu trong hình hài một chú sói trắng tuyệt đẹp. Trong Okamiden lần này, nhiều người nghĩ chữ "den" có thể bắt nguồn từ "gaiden" (ngoại truyện) hoặc "densetsu" (truyền thuyết), từ đó suy ra đây có thể là một phần phụ của trò chơi chính. Nhưng thực sự, Okamiden chính xác là phần tiếp theo của Okami, khi diễn ra trong thời điểm vài tháng sau khi phần 1 kết thúc.

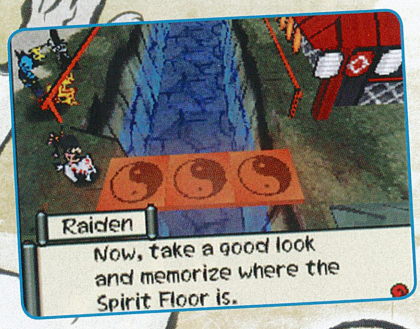
Gọi là Okamiden thay vì "Okami 2" cũng có lý do của nhà sản xuất, vì trong game lần này Amaterasu không phải là nhân vật chính. Cụ thể hơn, sau khi đánh bại thế lực bóng tối và đem lại sự sống tươi đẹp cho vùng đất Nippon (thường được biết đến với cái tên quen thuộc hơn là… Nhật Bản), Amaterasu trở về trời mà không ngờ rằng mầm mống quỷ dữ vẫn còn tồn tại và tái xuất không lâu sau đó. Một lần nữa mọi người lại cần đến sự cứu giúp của Thái dương thần nữ đầy quyền năng. Thế nhưng, sau khi nghi thức triệu hồi kết thúc, vị anh hùng xuất hiện không phải là Amaterasu mà là một chú sói con hình thù y hệt mang tên Chibiterasu. Ở đây xin được giải thích vì sao người viết dùng từ "mẹ" ở bên trên, đơn giản là vì Chibiterasu chính là con trai nhỏ của Thái dương thần nữ.

Ōkami Den

Tên game: Okamiden | **Thể loại:** Hành Động- Phiêu lưu | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Dự kiến phát hành:** 15/03/2011 | **Hệ máy:** NDS







Những người bạn đồng hành đắc lực

Thay thế mẫu thân lên đường hành hiệp, sói con Chibiterasu cũng thừa hưởng hầu hết các quyền năng của mẹ mình, điển hình là khả năng hồi sinh các vùng đất bị nguyền rủa khô cằn cùng khả năng sử dụng chiếc cọ thần Celestial Brush, tính năng tạo nên tiếng vang cho lối chơi trong phần 1. Thế nhưng, vẫn chỉ là một cậu bé con, nên Chibiterasu không có được sức mạnh lớn như "sói mẹ", hơn nữa còn là một chú sói con vụng về, ngây thơ và non kinh nghiệm. Vì vậy, lần này Chibiterasu sẽ có nhiều bạn đồng hành trợ giúp hơn so với Amaterasu trước kia. Với những người bạn đồng hành khác nhau này, game cũng mở ra phong cách chơi mới là hợp tác 2 nhân vật để giải quyết các câu đố trên đường đi, tùy thuộc và năng lực của Chibiterasu có được lúc đó cùng với kỹ năng đặc trưng của từng người đồng hành.

Các bạn đồng hành của Chibiterasu được tiết lộ cho đến lúc này gồm có cậu bé Kuni, con trai của 2 nhân vật Susano và Kushi trong phần 1. Người thứ 2 là Nanami, một nàng tiên cá xinh đẹp có khả năng thám hiểm dưới mặt nước. Người thứ 3 là là cô bé yêu tinh Kagu với khả năng thấy được những sự vật siêu nhiên còn người thứ 4 là Kurow, một cậu bé tóc vàng bí ẩn biết thổi sáo. Các nhân vật này sẽ cùng phiêu lưu với Chibiterasu theo từng phân đoạn trong game, sử dụng khả năng riêng của mình phối hợp với chú sói con để giải quyết những vấn đề gặp phải trên đường đi.

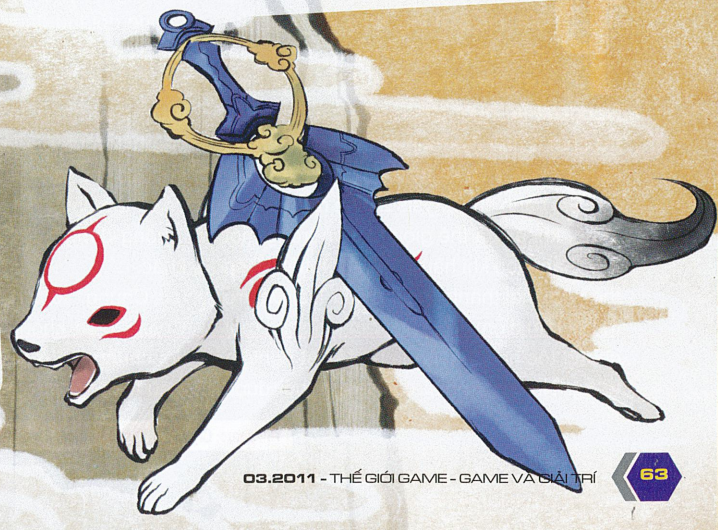
Những đặc trưng hấp dẫn nhất của Okami vẫn được phát huy

Tâm điểm làm nên thành công cho lối chơi của Okami chính là cây cọ thần kỳ Celestial Brush, cho phép người chơi biến khung cảnh thành một tấm toan để tha hồ vạch những đường mực tàu lên đó, tùy theo hình dạng nét vẽ của người chơi mà những hiệu ứng phép thuật tương ứng. Chuyển lên DS lần này, có lẽ Okamiden đã tìm được đúng nơi để thể hiện hết những tinh túy lối chơi của mình, nhờ vào tính năng cảm ứng. Thông thường khi chơi game, màn chơi chính của game được hiển thị ở màn hình trên, bên dưới thể hiện bản đồ. Khi người chơi bấm nút L hoặc R, màn chơi sẽ chuyển xuống màn hình cảm ứng, biến thành tấm toan sẵn sàng chờ người chơi quệt những nét bút stylus lên. Những chiêu thức quen thuộc trong phần 1 vẫn hiện diện đầy đủ, chẳng hạn như những đường vạch thẳng giống như những đường gươm chí mạng nhằm tiêu diệt kẻ thù, khoanh tròn lên những cành cây khô cằn để khôi phục vẻ xum xuê cho nó hay vẽ những đường xoắn ốc để tạo các con gió… game sẽ giới thiệu thêm những chiêu thức hoàn toàn mới chưa từng xuất hiện. Cách lấy thêm những chiêu thức "cọ quệt" này cũng thay đổi, nếu như ở phần 1, Amaterasu phải đi tìm các vị thần trú ẩn trong các chòm sao để lĩnh hội chiêu thức mới thì giờ đây, Chibiterasu phải tìm đến những nơi các vị thần này nghỉ ngơi ngay trên vùng đất Nippon và học các chiêu thức từ… các con của những vị thần này.

Đồ họa và âm thanh của Okamiden vẫn sẽ trung thành với phong cách độc đáo hình thành từ Okami. Đặc biệt là những hình ảnh mang kiểu tranh vẽ thủy mặc dân gian đậm chất mỹ thuật, cùng với những hiệu ứng âm thanh thể hiện giọng nói các nhân vật được cách điệu thành những tiếng "léo réo líu riu" từng khiến nhiều game thủ chơi qua phần 1 tưởng rằng phần âm thanh của game… bị hỏng. Đương nhiên, chắc chắn chúng ta sẽ khó có thể kỳ vọng Okamiden đạt chất lượng nghe nhìn tốt như trên PS2 và Wii, do những hạn chế của một hệ máy cầm tay.

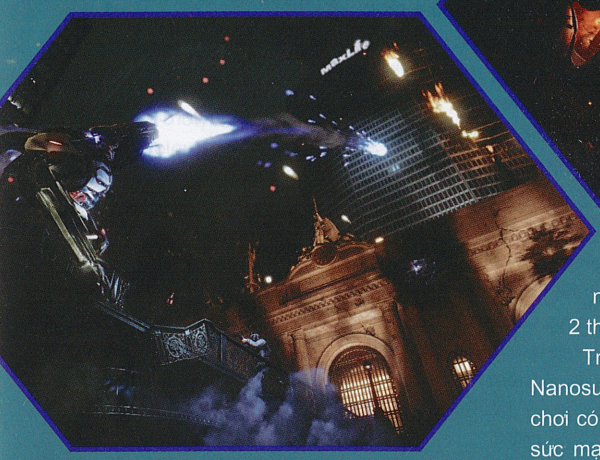
Có những ý kiến lo ngại rằng, Okamiden sẽ khó mà nối tiếp được thành công của phần 1 do không có được sự tham gia của 2 "cha đẻ" Hideki Kamiya và Atsushi Inaba (cả 2 đã đầu quân cho Platinum Games và cho ra đời các siêu phẩm mới của mình như Bayonetta, Madword và Vanquish). Đảm nhiệm chính trong phần 2 này là Kuniomi Matsushita của Capcom, người chịu trách nhiệm thực hiện bản chuyển thể của Okami trên Wii. Bản tiếng Nhật của Okamiden đã được phát hành từ tháng 9 năm ngoái trong khi bản quốc tế phải đến tháng 3 tới mới đến tay các game thủ. Hy vọng Okamiden sẽ không những không làm thất vọng các fan của Okami mà còn làm được hơn thế nữa khi lôi cuốn được thêm nhiều người hâm mộ khác từ lực lượng game thủ đông đảo đủ mọi lứa tuổi đang sở hữu máy cầm tay Nintendo DS.

PHUONG MAI



CRYSIS 2

HIỂM HỌA XÂM LĂNG



Phiên bản Crysis đầu tiên đã mang đến niềm hứng khởi rất lớn cho người chơi với bối cảnh "thả" người chơi lên một hòn đảo. Bộ giáp Nanosuit là "ngôi sao" sáng giá nhất của trò chơi ở mọi địa hình từ bờ biển tới rừng rậm. Crysis 2 sẽ kế thừa đặc điểm trên.

Bối cảnh của Crysis 2 diễn ra vào năm 2023, khi ấy cả thế giới rối loạn trong một loạt thảm họa khí hậu diễn ra liên tiếp. Tiếp theo đó, một thành phố lớn của Trái Đất trở thành tâm điểm đổ quân xâm lược của một chủng tộc ngoài hành tinh, đổ nát nghiêm trọng. Nhiệm vụ giải cứu loại người được giao cho một lính đặc nhiệm tinh nhuệ có trang bị bộ giáp Nanosuit 2 thế hệ mới.

Trong phiên bản mới, bộ giáp Nanosuit 2 do nhiều phần ghép lại, người chơi có thể nâng cấp tùy ý các thuộc tính sức mạnh, độ nhanh nhạy, các kỹ năng chiến đấu v.v. như theo dõi dấu chân phương, tàng hình và phản tàng hình (dò ra những đối thủ đang tàng hình). Với những nâng cấp phù hợp từng thời điểm, nhân vật chính sẽ có những khả năng đặc biệt, như dùng siêu năng lực đá bay 1 chiếc xe hơi về phía đối thủ. Ở phần chơi mạng, người chơi có thể biến hóa các nâng cấp tùy ý để tự tạo cho mình một nhân vật riêng có "không dụng hàng" với những người chơi khác.

Chủng tộc ngoài hành tinh trong Crysis 2 sẽ không có mối liên quan nào với chủng tộc ở trong phiên bản trước với kiểu thiết kế mới, thay đổi hoàn toàn dáng vẻ bề ngoài và các khả năng chiến đấu. Chúng sẽ thông minh hơn hẳn phiên bản trước, biết theo dõi và phát hiện các động tĩnh. Với mỗi sự kiện gây nghi ngờ, chúng sẽ tự túa ra dò tìm tự do (không có kịch bản dựng sẵn). Nhà phát triển Crytek không hề giấu tham vọng tạo cho Crysis 2 một hệ thống đối thủ máy có trí thông minh nhân tạo xuất sắc nhất trong một trò chơi hành động.

Crytek còn cho biết, rút kinh nghiệm ở phiên bản trước, lần này họ sẽ không thả tự do người chơi vào một vùng đất rộng lớn nữa vì có nhiều người chơi không nhận ra được họ cần phải làm cái gì. Thay vào đó, Crysis 2 sẽ đi theo hướng chơi sandbox cải tiến, có giới hạn phạm vi hẹp hơn nhưng vẫn giữ được sức hút khám phá mạnh mẽ ở từng màn chơi. Nhà phát triển này cũng đề cập đến việc họ sẽ tăng cường cả cách chơi lẫn đồ họa của Crysis 2, song sẽ yêu cầu cấu hình tối thiểu thấp hơn phiên bản đầu. Đây quả là tin vui cho các tín đồ Crysis "nhà nghèo".

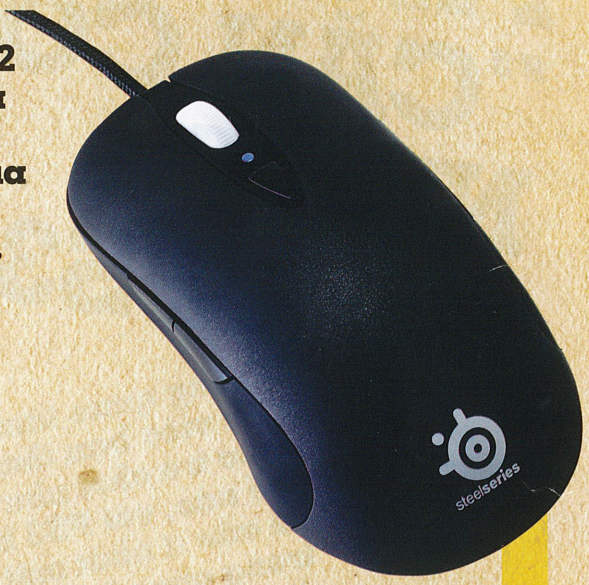
Công nghệ mới áp dụng cho bộ giáp Nanosuit 2 hiển nhiên sẽ là tâm điểm thu hút nhiều chú ý nhất của Crysis 2. Vấn đề còn lại là Crytek sẽ thể hiện sức sáng tạo trong trò chơi như thế nào cho thỏa lòng người hâm mộ.

SU ĐỒNG

Tên game: Crysis 2 | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Crytek | **Phát hành:** EA Games | **Dự kiến phát hành:** 22/03/2011 | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

HAI CHUỘT "CHIẾN" MANG HỌ STEELSERIES

Game thủ có 2 lựa chọn giữa chuột quang hoặc laser của SteelSeries: Kinzu và Xai.



Chuột quang Steelseries Kinzu

Kinzu khoác bộ cánh tông đen mạnh mẽ, bao phủ toàn thân chuột. Mặt trên và vùng đệm kê tay phủ lớp nhựa nhám mang lại cảm giác êm và tạo độ bám tốt hơn. Chuột có kích thước 117x64x36mm và nặng khoảng 105g. Kiểu dáng thuôn gọn cùng thiết kế đối xứng với 3 phím cơ bản, phù hợp cho cả người dùng thuận tay phải lẫn trái. Ngoài ra, chuột có thêm 1 phím chức năng cho phép thay đổi độ phân giải theo nhu cầu người dùng. Đế chuột làm từ chất liệu Teflon có hệ số ma sát thấp giúp chuột di chuyển nhẹ nhàng trên mọi bề mặt.

Về mặt công nghệ, Kinzu trang bị bộ cảm biến hồng ngoại 3,75 Megapixel, khả năng "bắt hình" để ghi nhận sự chuyển động của chuột đạt 9.375fps (frames per second), tốc độ di chuyển tối đa đạt 50ips (inches per second) tương đương 1,27m/s. Mặc định, độ phân giải Kinzu hỗ trợ có 2 mức là 450 - 900cpi (counts per inch) và có thể đạt đến 3.200cpi thông qua tiện ích Steelseries Kinzu Configuration. Khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB có thể tùy chỉnh trong khoảng từ 125Hz đến 1.000Hz, giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, dễ điều khiển và độ chính xác cao hơn. Bên cạnh đó, Kinzu còn được trang bị bộ nhớ tích hợp lưu trữ các thiết lập người dùng trong 3 profile khác nhau, cho phép cắm và chạy mà không cần cài đặt tiện ích. Công nghệ "Lift off" giúp cố định vị trí trỏ chuột khi game thủ nhấc và di chuyển chuột (cao độ là 2mm) từ biên ngoài vào trung tâm mouse pad. Kinzu thiết kế theo tiêu chí hài hòa giữa tính năng và nhu cầu sử dụng, có thể đáp ứng cả việc học tập, làm việc lẫn giải trí. Điểm cần lưu ý là với kích thước khá "mi-nhon" và gọn nhẹ, chuột có vẻ hơi nhỏ với những game thủ có cỡ tay lớn. Giá 832.000đ, bảo hành 1 năm.

Chuột laser Steelseries Xai

Về "ngoại hình", Steelseries Xai khá giống Kinzu nhưng "to con" hơn và bổ sung nhiều phím chức năng hơn. Thân chuột phủ lớp nhựa nhám tạo cảm giác êm ái, hướng đến sự tương tác lâu dài, tạo sự thoải mái và tiện dụng cho game thủ. Ngoài 3 phím cơ bản, Xai có thêm 5 phím chức năng (2 trái, 2 phải, 1 trên thân) và màn hình LCD ở mặt dưới, cho phép người dùng tùy chỉnh chuột tốt hơn theo nhu cầu cá nhân. Chuột kết nối với máy tính qua cổng USB, cáp nối có thêm lớp bảo vệ bên ngoài, tăng khả năng chịu lực, đầu cắm được mạ vàng giúp việc truyền tín hiệu được ổn định. Đế chuột kích thước lớn (khoảng 16% diện tích bề mặt dưới), làm từ chất liệu Teflon mang lại cảm giác trơn mịn, nhẹ nhàng khi sử dụng.

Xai trang bị cảm biến laser 10,8 Megapixel, khả năng "bắt hình" đạt 12.000fps. Với sức mạnh "đáng nể" này, Xai có thể đạt được độ phân giải hàng "khủng", lên đến 5001cpi, tốc độ di chuyển tối đa của chuột đạt khoảng 150ips (tương đương 3,81m/s). Chuột còn được trang bị bộ nhớ tích hợp lưu trữ tối đa 5 profile người dùng, cho phép "cắm và chạy". Khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB đạt đến 1.000Hz, tính năng "Lift off" với cao độ 1mm giúp điều khiển chuột tốt hơn, độ chính xác cao hơn. Bên cạnh đó, sức mạnh của Xai còn được tăng cường với những công nghệ đặc trưng của Steelseries như FreeMove, ExtractSens, ExtractRate, ExtractAim nhằm đáp ứng những đòi hỏi khắc khe nhất của game thủ. Xai có thể là lựa chọn hàng đầu trong thi đấu đỉnh cao, tuy nhiên mức giá "ấn tượng" không kém (khoảng 2.099.000đ, bảo hành 1 năm).

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ: **SV House.** ĐT: (04) 3771 0132.

NHỮNG PHỤ KIỆN "CẦN CÓ" NHẤT CỦA PS3

Không quan tâm đến việc bạn thưởng thức trò chơi như thế nào, với PS3 bạn sẽ cần ít nhất một trong các phụ kiện dưới đây

Tay cầm Sony Dualshock 3

Không còn nghi ngờ gì nữa, tay cầm điều khiển chính thức của Sony chính là "trùm" của các tay cầm PS3. Dualshock 3 hỗ trợ wifi và nặng hơn tay cầm thế hệ cũ. Các nút được bố trí hợp lý và chắc chắn, điều đó có nghĩa là nó rất thoải mái trên tay của bạn. Tương tự, 2 cần analog dễ dàng thao tác hơn bất kỳ các đối thủ cạnh tranh của bên thứ ba nào. Khi mua mới PS3, bạn chỉ có 1 tay cầm. Nếu bạn muốn khoe với các chiến hữu, thì có thể mua tay cầm màu trắng hay màu hồng thật quyến rũ.

Bàn gạt Mad Catz PS3 Street Fighter IV Arcade FightStick

Những game thủ của thể loại đối kháng muốn chơi trên PS3 của mình như trên máy thùng thì Mad Catz PS3 Street Fighter IV Arcade Fightstick là lựa chọn hoàn hảo. Cách bố trí nút bấm của cần gạt sao chép từ phiên bản máy thùng chính thức của Super Street Fighter IV được sản xuất bởi Capcom. FightStick bao gồm 8 nút bấm và một nút Turbo, các nút bấm rất chính xác và suất sắc. FightStick được thiết kế rất vừa vặn, bạn có thể dễ dàng đặt nằm gọn trên đùi mình.

Tai nghe Sony Wireless Headset

Bạn sẽ cảm thấy thế nào khi có một kẻ hạ gục bạn từ phía sau trong Call Of Duty Online vì không nghe được tiếng bước chân của chúng? Cần có một tai nghe tốt để tránh những trường hợp không đáng này. Tai nghe Sony Wireless Headset là lựa chọn đáng chú ý. Tai nghe PS3 của Sony đắt hơn nhiều so với các đối thủ cạnh tranh, nhưng bạn sẽ nhận lại được rất nhiều. Với tai nghe này, bạn không phải bận tâm dây nhợ vướng víu, nhưng đáng tiếc, phụ kiện này chỉ hỗ trợ nghe 1 bên tai . Nhờ có móc điều chỉnh, tai nghe phù hợp thoải mái trên cả hai tai. Ngoài ra, tai nghe Sony còn hỗ trợ mircrophone và có thể hiển thị thời lượng pin trên màn hình.

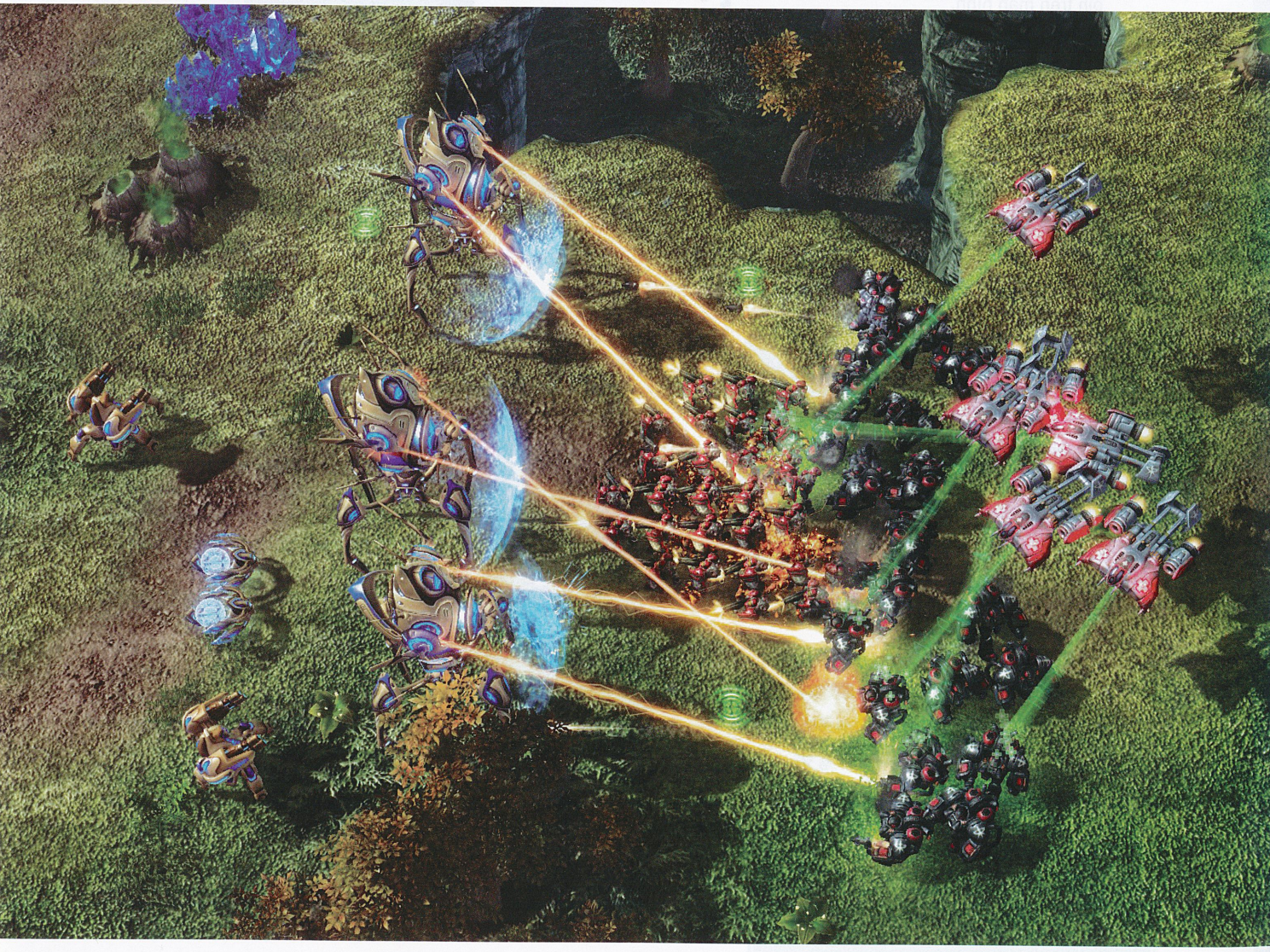
Vô-lăng Logitech G25 Wheel

Rẻ hơn so với các sản phẩm cũng của hãng này mới tung ra gần đây, G25 mang đến sự cân bằng giữa giá và hiệu quả thực tế trong game đua xe. Nếu bạn đang điều khiển chiếc Nissan Faitlady Z trong đường đua Nurburgring của Gran Turismo 5, G25 sẽ giúp chiếc xe chắc chắn trên đường đua đáng kinh ngạc. Bánh xe được điều khiển chính xác và bàn đạp cứng cáp giúp bạn chủ động tốc độ và tránh được những pha va chạm đáng tiếc. Ngoài ra, G25 là một trong số ít thiết bị ngoại vi có tính năng phản hồi lực mang đến cảm giác như thật. Thiết bị điều khiển này được thiết kế đặc biệt cho hệ các hệ máy Playstation.

QUỐC THẮNG

STARCRAFT 2: CHIẾN LƯỢC TERRAN CƠ BẢN

Trong số ba chủng tộc của StarCraft: Broodwar hay StarCraft II, Terran vẫn luôn tỏ ra là đoàn quân khó trị nhất với nhiều thao tác cần phải thực hiện trong trận chiến. Thậm chí, nhiều người mới chơi còn tỏ ra lúng túng khi làm quen với Terran. Tuy nhiên, với những thủ thuật được Thế Giới Game tổng hợp và giới thiệu dưới đây, mọi chuyện sẽ trở nên đơn giản hơn.



Phát triển hệ thống phím nóng (hotkey)

Xây dựng hệ thống hotkey là kỹ năng đầu tiên và cũng là quan trọng nhất bạn cần phải "khắc cốt ghi tâm" nếu muốn giành được thắng lợi trên chiến trường StarCraft II.

Hotkey, hiểu nôm na là phím nóng, giúp bạn giao tiếp với bất kỳ đơn vị nào một cách nhanh chóng rồi đưa ra các mệnh lệnh khác nhau. Việc sử dụng hotkey thành thạo sẽ hỗ trợ đắc lực cho game thủ theo đuổi giấc mơ tung hoành trong thiên hà StarCraft II của mình. Tuy nhiên, một điều cần lưu ý, "xây dựng" có nghĩa là bạn đặt ra quy định sử dụng phím nào cho mục đích gì, thì kiên quyết tập luyện với hệ thống đó, từ trận này qua trận khác chứ không phải thay đổi liên tục.

Tóm lại: Luyện tập nó một cách thường xuyên.

Mặc dù hệ thống hotkey được đúc kết từ thói quen sử dụng, mang tính chất "cá nhân" nên sẽ khác biệt so với cách đặt hotkey của người khác, song bạn vẫn nên tham khảo cách đặt hotkey của các cao thủ vì biết đâu, bạn sẽ học hỏi được điều gì đó đáng giá.

Dưới đây là một vài gợi ý về cách xây dựng hệ thống hotkey cho người mới bắt đầu:

- Luôn dành cho công trình Orbital Command một hotkey riêng vì từ đó, bạn có thể dễ dàng sử dụng nó để phát hiện ra các đạo quân tàng hình

- Đặt các công trình giống nhau như Barrack, Factory hay Starport thành một nhóm để không mất nhiều thời gian trong việc xây dựng quân.

- Đặt một nhóm riêng cho unit (đơn vị) do thám bởi unit do thám thường là loại quân rẻ tiền, HP ít nên cần được sự quan tâm đặc biệt, giúp bạn dễ dàng điều khiển lắt léo trước khi bị đối phương hạ gục.

- Đặt các unit có khả năng đặc biệt giống nhau vào một nhóm như Wraith, Siege Tank (Tank đã nâng cấp chống càng)... để dễ dàng kích hoạt chúng.

- Đặt các unit có cùng khả năng tấn công thành một nhóm, ví dụ: các loại quân chỉ có thể chống lại unit đi bộ/quân bay.

Chiến thuật Terran cơ bản

Giống như bất cứ một game chiến thuật nào, biết nắm bắt thời điểm là một trong những yếu tố quan trọng quyết định việc thắng, thua. Thông thường, vào khoảng đầu trận đấu, game thủ sẽ tập trung phát triển căn cứ và quân đội, mở rộng mỏ khai thác vào giữa trận và kết thúc bằng những cuộc đụng độ lớn.

Với đặc tính của Terran, bạn có thể áp dụng rất nhiều lối chơi, phòng thủ như thế mạnh của chủng tộc này, hay ngay cả chủ động tiến công như số ít người vẫn chọn. Dưới đây là ba giai đoạn chính và những công việc cần làm đối với các game thủ Terran, được lồng ghép thêm là những thủ thuật cần phải biết trên con đường chinh phục StarCraft II.

I. GIAI ĐOẠN ĐẦU: Phát triển và do thám

Giai đoạn 5 phút đầu là tối quan trọng vì nó sẽ đánh dấu sự khác biệt về mặt kinh tế, quân đội giữa hai game thủ. Những quyết định sáng suốt hiển nhiên sẽ đặt nền móng phát triển đơn giản hơn cho giai đoạn sau này.

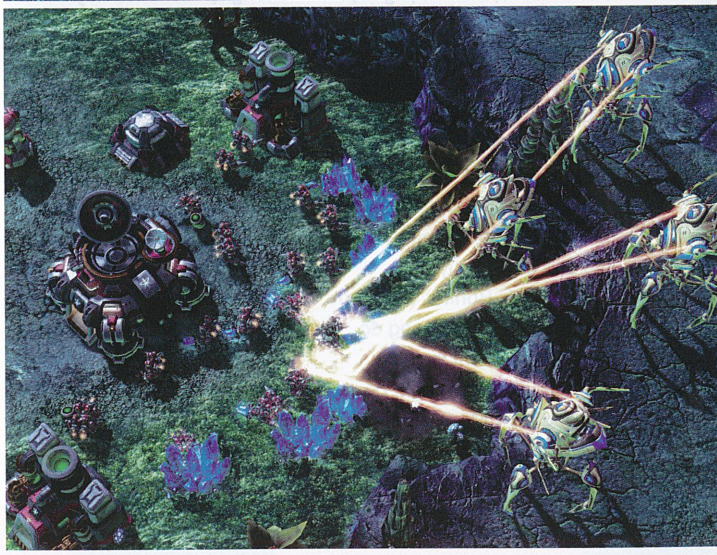
Với chủng tộc Terran, mục tiêu đầu tiên là phát triển căn cứ vững chắc, đủ khả năng chống trả sức ép từ phía kẻ thù. Từ đó, khi làm hao tổn một phần quân số đối phương, dựa trên sự kiên cố của thành lũy, bạn sẽ phần nào được coi là đã đạt được lợi thế nhất định.

Các unit đời đầu của Terran có chỉ số HP khá ít, rất dễ bị hạ gục nên đừng tiếc tiền xây dựng. Tuy nhiên, bạn cũng không nên dành hết số tiền vào xây dựng quân đội mà hãy cân đối hợp lý để tạo đà nâng cấp lên các unit đời sau.

Dưới đây là một vài thủ thuật cho game thủ Terran vào thời điểm đầu của trận đấu:

- Bạn có thể tính số lượng SCV bằng công thức: Số lượng mineral x2 + số lượng mineral/2 = số SCV. Đây là công thức được nhiều người áp dụng để khai thác tối đa công suất của một mỏ khoáng.

VD có 8 "viên" Minerals tại mỏ chính, bạn có thể tính: 8 x 2 + 8/2 = 16 + 4 = 20. Vậy bạn cần 20 SCV để khai thác tối đa Minerals một cách nhanh



nhất. Tuy nhiên, nếu cảm thấy không cần thiết, bạn có thể dừng ở con số 17 hoặc 18.

Đối với nhà ga hay nhà máy lọc dầu (Refinery), bạn chỉ cần 3 SCV/Refinery.

- Với việc cải thiện chức năng Rally Point (quân mới được sản xuất sẽ tự động chạy ra địa điểm ấn định sẵn), bạn có thể đưa Rally Point của Command Center vào chính mỏ mineral để SCV mới xuất hiện sẽ tự động khai thác khoáng sản ngay lập tức. Ngoài ra, bạn cũng có thể đặt hotkey cho Command Center để tiện chủ động việc sản xuất SCV.

- Luôn dành ra 3 SCV để xây các công trình, phân bố như sau: 1 SCV cho Supply Depot, 1 SCV cho Barrack/ Factory/Starport, 1 SCV cho các công trình nâng cấp. Khi cần thiết, có thể tự phân bố lại tỉ lệ sao cho hợp lý.

- Đối với Bunker, bạn chớ vội để cả 4 Marine trong đó mà chỉ cần 3. Khi thực sự nguy cấp, bạn mới nghĩ đến phương án 4 Marine/Bunker. Bởi đặc biệt trong các trận đấu với Zerg, bạn luôn cần một lực lượng thường trực bên ngoài, sẵn sàng ứng phó với các đợt càn quét của Multalisk đối phương.

- Luôn xây dựng Bunker phía trước căn cứ kèm một Turret ở phía sau (để phát hiện các loại quân tàng hình). Turret trong khu vực Command Center cũng là điểm đáng lưu ý cho các đợt phòng quân bay. Phương pháp xây 3 Turret theo hình tam giác ngoại tiếp Command Center được coi là tối ưu để chống lại Multalisk hay Wraith.

- Luôn xây thêm một Supply Depot so với số quân hiện tại. VD: Bạn đang có số quân là 40/50 farm. Thay vì xây thêm 1, tức là nâng số farm lên 60, hãy hào phóng thêm để con số này thành 70 (lúc đó, số quân của bạn có lẽ đã hơn 50), nhằm sẵn sàng bất cứ lúc nào cho việc sản xuất quan đội hàng loạt. Tuy nhiên, điều này cần thực hiện hợp lý chứ không đơn thuần là đi theo một cách máy móc bởi 100 minerals lúc đầu mang nhiều ý nghĩa hơn bạn tưởng (thêm quân, thêm Barrack, thêm SCV…).

- Thay vì "cắm đầu cắm cổ" nâng cấp, số lượng luôn là ưu tiên hàng đầu khi xây dựng quân đội vào thời gian này.

- Có thể sử dụng Marine hay SCV làm đơn vị do thám lúc đầu để tìm ra các mỏ mới, căn cứ quân địch.

2. GIAI ĐOẠN GIỮA: Mở rộng căn cứ - tiến hành nâng cấp

Một khi căn cứ chính đã đi vào hoạt động ổn định, bạn nên nghĩ tới việc mở rộng "địa bàn", cụ thể ở đây là bắt đầu khai thác các mỏ phụ gần nhà hoặc xa nhà.

Tận dụng những vùng đất mà đơn vị do thám của bạn đã phát hiện ra trước đó, hãy nhanh chóng xây Command Center được một đám quân nhỏ bảo vệ (từ 5 – 6 Marine và 1 – 2 Medic là đủ) để chuẩn bị tiến hành khai thác. Vào thời điểm này, thay vì "đánh bắt xa bờ", hãy khai thác những mỏ phụ gần căn cứ chính nhất để tiện việc phòng thủ và quản lý.

Ngay khi Command Center thứ 2 của bạn hoàn thành được 9/10, hãy cắt cử 5 – 6 SCV từ mỏ chính ra khai thác tại đó rồi ngay lập tức xây bù số lượng trên bằng Command Center thứ nhất. Như vậy, bạn sẽ không mất nhiều thời gian trong việc khai thác triệt để hai mỏ. Công thức tính SCV vẫn được áp dụng cho mỏ phụ hoặc có thể ít hơn 2 – 3 SCV nếu số dư minerals của bạn không lớn.

Đối với các mỏ phụ xa nhà, bạn có thể xây 1 – 2 Bunker với đầy đủ Marine trong đó và 2 – 3 Turret để phòng thủ, hoặc ít ra là cầm cự trong khi bạn đem viện quân tới nếu số lượng địch quá đông. Một khi Bunker đã bị tiêu diệt, ngay lập tức thực hiện việc di tản SCV và "nhổ neo" (Lift) Command Center và đưa nó ra vị trí an toàn.

Khi mở rộng sang mỏ phụ, kinh tế của bạn sẽ có chuyển biến lớn nên hãy tận dụng lợi thế này để nâng cấp cho các

loại quân hiện có cũng như liên tục gia tăng số lượng. Cùng với đó, liên tục do thám khu vực xung quanh căn cứ đối phương và các mỏ phụ khác để nắm quyền kiểm soát bản đồ. Nếu được, khi phát hiện ra mỏ phụ còn trống, hãy cử 1 Marine ra canh giữ, vừa có thể ngăn chặn SCV/Probe/Drone của đối phương xây dựng nhà chính, vừa có thể "nắm quyền" tiến hành khai thác sau này nếu đối phương không có dấu hiệu quấy phá (giết Marine đó). Hoặc nếu tìm ra việc ăn mỏ phụ của đối phương ở vị trí xa nhà mà không có bất cứ sự phòng thủ nào, đừng ngần ngại, hãy cử ngay 1 – 2 nhóm quân đến đó.

Mặc dù việc nâng cấp rất quan trọng nhưng không nên nâng cấp quá nhiều thứ cùng một lúc vì nó sẽ làm cạn kiệt nguồn tài nguyên của bạn nhanh chóng. Thay vào đó, hãy chọn 1 – 2 nâng cấp cần thiết để tiến hành rồi dành số tiền còn lại cho xây dựng quân đội. Bạn cũng có thể cải thiện tốc độ ra quân bằng cách xây thêm Barrack/Factory.

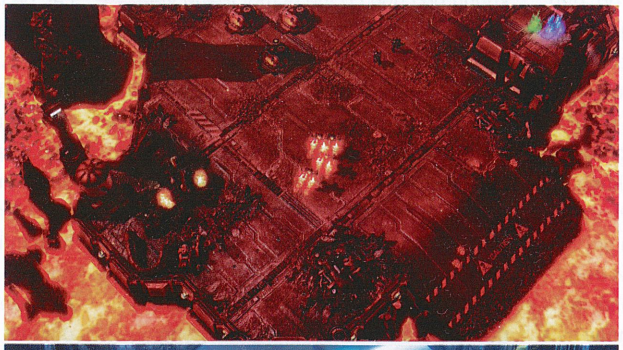
3. GIAI ĐOẠN CUỐI: Kết thúc trận đấu

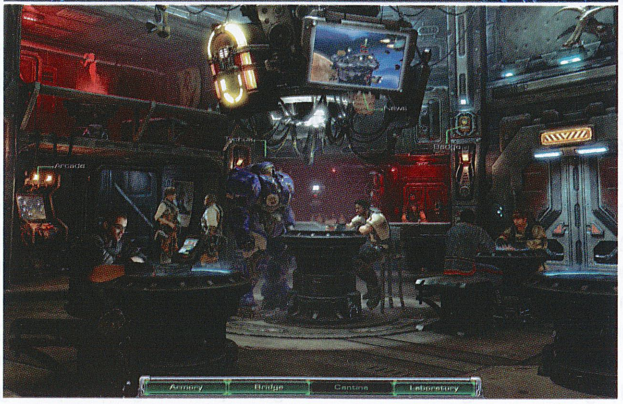
Khi cảm thấy đã có trong tay đủ số quân cần thiết, hãy bắt đầu cuộc chinh phạt của mình. Song, nếu muốn tránh các cuộc đối đầu trực tiếp, hãy "gây hấn" bằng cách đi phá mỏ phụ để đối phương buộc phải dàn mỏng đội hình. Sau đó, lợi dụng sơ hở, bạn có thể tấn công vào mỏ chính nếu cảm thấy "thiên thời, địa lợi, nhân hòa". Nhưng cũng có một trường hợp nữa xảy ra nếu như đối phương không có ý định cứu mỏ phụ, thì cứ bình tĩnh phá nốt số công trình còn lại, nhưng hãy cảnh giác với các căn cứ còn lại của mình bởi biết đâu, đối phương sẽ chơi chiến thuật "ăn miếng trả miếng".

Bạn cũng có thể làm tiêu hao số lượng quân địch bằng các loại quân có khả năng tàng hình nếu phát hiện đối thủ không có phương tiện gì để phát hiện. Hay cắm Siege Tank ở những vách núi cũng là một ý kiến không tồi.

Việc chiếm vị trí giữa bản đồ cũng là yếu tố quan trọng bởi như vậy, bạn sẽ dễ bề di chuyển tới bất cứ phần nào của "thế giới". Tuy nhiên, thay vì chọn "cắm trại" ở những nơi "đồng không mông quạnh", hãy khéo léo tận dụng các vách núi, tường để sắp xếp quân đội. Luôn luôn để các đơn vị như Marine, Medic, Firebat… ở phía trước và Siege Tank (và đừng quên "chống càng") ở phía sau.

Khi lực lượng hai bên bằng nhau, bạn sẽ phải dựa vào khả năng "micro" của mình. Hiểu nôm na, "micro" nghĩa là điều khiển quân đội sao cho mỗi đơn vị trụ được lâu nhất có thể. Việc "giơ đầu chịu báng" không hề làm giảm hỏa lực của đối phương mà thay vào đó, hãy đưa các unit còn nhiều HP ra chịu đòn hộ các unit đang "hấp hối". Có như vậy, bạn vừa đảm bảo được hỏa lực cho bên mình, vừa khiến đối phương mất thời gian hơn để hạ gục số quân mình có.





Đối với một nhóm Marine gồm 12 quân, thay vì sản xuất cả 12 Marine, hãy thay vào đó là 2 – 3 Medic để tăng sức chịu đựng của quân đội. Hơn thế nữa, khi đã có Medic, bạn nên sử dụng khả năng "Stimpack" để tăng tốc độ tấn công của Marine nhằm hạ gục nhanh quân đội của đối phương; Song chớ có ấn "Stimpack" quá nhiều lần một lúc bởi điều đó sẽ chỉ làm lãng phí HP đội quân này chứ không có tác dụng kéo dài khả năng bắn nhanh của Marine. VD: Stimpack (mất 10 HP/lần) có tác dụng giúp Marine bắn nhanh trong vòng 5 giây thì việc ấn Stimpack 3 lần liền một lúc (mất 30 HP) không hề giúp Marine bắn nhanh hơn trong vòng 15 giây liên tiếp. Vậy nên, hãy sử dụng một cách thông minh.

Siege Tank có mức sát thương lớn, nhưng hãy luôn nhớ rằng khả năng gây sát thương trên diện rộng cũng sẽ ảnh hưởng tới đội quân của bạn nếu chúng đứng trong tầm bắn của Siege Tank. Vì vậy, thay vì để Siege Tank tự động bắn vào các mục tiêu gần nhất, hãy điều chỉnh để chúng bắn các unit đứng đằng sau (tầm xa), hoặc cách khác là di chuyển nhóm quân phía trước của bạn ra khỏi tầm bắn của đơn vị hạng nặng này.

Kết

Hy vọng với hướng dẫn trên, bạn đã có cái nhìn khái quát về chủng tộc Terran. Hãy áp dụng và luyện tập nó một cách thường xuyên, chắc chắn bạn sẽ thấy được hiệu quả những lời khuyên được liệt kê trong bài viết này. Chúc các bạn thành công!

HỒNG PHƯỢNG

BẠN GÁI VỚI NHAU...

"Bạn gái với nhau..." là cụm từ có vẻ gợi nên sự thân thiết, dịu dàng, gắn bó. Vậy mà khác hẳn với quan niệm phổ biến đó, gần đây, chính các "bạn gái" lại đang gây nên những "sự kiện" ngoài hình dung thông thường. Thật ra, các nhà nghiên cứu tâm lý giáo dục tuổi thiếu niên cho biết rằng, con gái không ít hung hăng hơn con trai, chỉ có điều các cô nàng biết khôn khéo, ngấm ngầm thực hiện nên ít người nhận ra mà thôi. Những hiện tượng bạn gái hành hung nhau, có những hành vi ứng xử mang tính thù địch tuy không phải là một vấn đề xã hội mới nhưng nó ngày càng trở nên phổ biến, dễ nhận dạng và cực đoan.

Hiểu được bản chất của các mối quan hệ bạn gái này có thể giúp chúng ta đề phòng sự quấy rối và giúp trẻ học cách đối phó cũng như tìm sự hỗ trợ cần thiết.

NHẬN DẠNG CÁC KIỂU "CHƠI XẤU"

Các hành động minh hoạ cho cách ứng xử "chơi xấu" bạn bắt đầu có xu hướng xuất hiện nhiều trong nhà trường. Đó là những hành động phao tin đồn xấu về bạn gái; tiết lộ, lan truyền những bí mật "chết người" của bạn; kéo bè nhóm, cô lập bạn, tẩy chay khỏi các nhóm và các hoạt động xã hội; châm chọc, chỉ trích, lăng nhục bằng lời nói và hành động, cử chỉ. Những biểu hiện khác nữa là cười cợt trang phục, hay hình dáng bên ngoài của bạn; hoặc xô đẩy một cách cố ý... Trong số những hành vi này, có nhiều hành vi thường thấy giữa một đám bạn gái và có vẻ như vô hại, nhưng nếu nó xảy ra nhiều lần đối với một nạn nhân thì nó trở thành sự khủng bố. Một dạng "khủng bố" được các bạn gái sử dụng nhiều là "khủng bố qua mạng" vì cách này giúp kẻ gây chuyện giấu mặt. Hơn nữa, nó lại có thể truyền đi rất nhanh và rất rộng.

Nạn nhân của kiểu ứng xử mang tính khủng bố cũng có thể là một thành viên có vai trò đặc biệt trong một nhóm nào đó và bị thành viên của nhóm khác đột ngột hoặc âm thầm tấn công. Trong một nhóm bạn gái bao giờ cũng có người cầm đầu và những kẻ a dua. Một khi trong đám a dua kia có ai đó dám đưa ra ý kiến của mình, đối ngược với người cầm đầu, hoặc có ý đồ kết thân với nhóm khác thì lập tức người đó sẽ bị cả nhóm giễu cợt, tẩy chay và nói chung là làm cho điêu đứng. Sự thay đổi từ đùa giỡn không có ác ý, biểu hiện sự thân mật giữa bạn bè trong nhóm sang những hành vi ác ý thường xuyên chính là dấu hiệu phân biệt một nhóm bạn lành mạnh và một nhóm có hành vi khủng bố. Đôi khi các bạn gái cũng thích bắt nạt bạn mới chuyển trường đến, nhất là khi người bạn mới này có những ưu điểm đặc biệt nào đó. Vào tuổi mới lớn, các bé gái đặc biệt nhạy cảm với việc thể hiện mình, thu hút sự chú ý người khác nên trong trường hợp này những kẻ bắt nạt cảm thấy vị trí của mình bị đe doạ hoặc cảm thấy ghen tỵ với nhân vật mới.

Nạn nhân cũng có thể là những cô bé nhạy cảm, thông minh và hiền lành. Có những bé lớn lên trong môi trường gia đình êm ấm, không có mâu thuẫn, nên khi có cãi cọ, chúng không biết phải làm gì và làm như thế nào. Sự chịu đựng của những bé này khiến cho kẻ bắt nạt được thể lấn tới.

Những hành vi ứng xử này thường có xu hướng hình thành và phổ biến ở lứa tuổi lớp 5, 6 đến khoảng lớp 8, lớp 9. Nó cũng có khi kéo dài sang tuổi phổ thông trung học nhưng mức độ gay gắt có thể bớt đi.

Bản tính dễ bị tổn thương, gây nên cảm giác các bé gái thường là nạn nhân của việc bắt nạt hơn, vậy tại sao chính các bé lại bị kéo vào hành vi bắt nạt người khác?

Một động cơ phổ biến nhất là cô lập nạn nhân về mặt xã hội và dùng cách đó để nâng cao vị trí xã hội của mình. Thủ phạm có thể hành động do ghen tị, do muốn được chú ý đến nhiều hơn, do cáu giận vì có người hơn mình, hoặc do hiếu thắng, ganh đua. Một trong những nguyên nhân khiến các cô gái nhỏ chọn các hành xử này chứ không thẳng thắn đối mặt bắt nạt bạn là vì kiểu khủng bố này tránh bị bắt quả tang và tránh được trách nhiệm. Thậm chí thường thấy những cô bé có bề ngoài vô tội nhất lại chính là kẻ hằn học nhất trong hành động. Đây thường là những cô bé có tiếng tăm nhất định trong một lĩnh vực nào đó, có uy tín, và thường đã được người lớn tín nhiệm (như lớp trưởng, cán bộ lớp...). Nhờ danh tiếng tích cực của mình, nên những cô bé này ít bị nghi ngờ nhất. Do đó rất khó nhận ra thủ phạm thật sự của các hành vi khủng bố và nạn nhân có thể không biết cầu cứu ai trong một thời gian dài.

Những hành vi này có sức tàn phá nặng nề hơn đối với các bé gái. Tình bạn bị tổn thương, các chuẩn mực xã hội bị chà đạp về mặt tâm lý. Đối với nạn nhân, cảm giác bị cô lập và bị khủng bố có thể không phá bỏ được. Các bé gái có cảm giác bị tổn thương một cách đặc biệt vì chúng thường đề cao tình bạn. Và đôi khi các nạn nhân cảm giác rằng chính họ cũng có lỗi phần nào và đáng bị tẩy chay. Sự cô lập lại làm cho họ cảm thấy lạc lõng, kém sinh động và vì thế lại càng

đáng bị tẩy chay, cứ thế nạn nhân không thoát ra được cái vòng lẩn quẩn ấy.

Bé gái nhạy cảm hơn nên đôi khi chỉ những va chạm tình cờ cũng làm trẻ cảm thấy bị tổn thương và để lại sự lo lắng trong một thời gian dài.

Khi thấy các cô con gái tuổi vị thành niên của mình tỏ ra ủ rũ, bí mật, và thất thường, rất nhiều bậc phụ huynh đổ tội ngay cho những thay đổi về hoocmôn, cho khủng khoảng tuổi mới lớn mà không ngờ rằng đó rất có thể là những triệu chứng cho thấy con gái họ đang là nạn nhân của những hành vi khủng bố tinh thần từ bạn bè. Nghỉ học, lo lắng, trầm uất, tổn thương tinh thần kéo dài đều là những hậu quả của những hành vi khủng bố này.

Nạn nhân của những khủng bố này gặp phải nhiều khó khăn trong nhà trường. Ngay cả những hoạt động của nhà trường cũng có thể làm những nạn nhân này lo lắng. Các cô gái này phải cố gắng hết sức để được tham gia vào một công việc gì đó của tổ, nhóm; phải đấu tranh để có bạn kết đôi trong các hoạt động thể dục, thể thao đồng đội… Những nạn nhân này cảm thấy bị tổn thương nhưng người ngoài, ngay cả thầy, cô cũng khó nhận biết được. Chỗ nào trong trường cũng gây lo lắng và nỗi lo thường xuyên đó làm nạn nhân khó tập trung vào việc học hành, không để ý đến thành tích học tập của mình, có thể dẫn đến ức chế, trầm cảm hoặc hung hãn quá mức.

CHA MẸ CÓ THỂ LÀM GÌ ĐỂ GIÚP CON MÌNH?

Để chống lại những hành vi khủng bố cần có sự hỗ trợ của người lớn. Các cô bé gái ít khi dám đứng ra bảo vệ mình vì sợ còn bị bắt nạt và cô lập thêm nữa. Người lớn có thể giúp con mình đề phòng bị biến thành nạn nhân bằng cách khuyến khích các hoạt động chống lại ảnh hưởng và thủ tiêu các cơ hội của kẻ bắt nạt.

Khuyến khích các hoạt động xã hội. Khuyến khích con bạn tham gia các nhóm bạn dựa trên các hứng thú khác nhau, chứ không phải dựa trên địa vị xã hội (của mình hoặc của cha mẹ). Kết hợp với nhà trường và các tổ chức thanh thiếu niên trong, ngoài trường để mở rộng phạm vi cũng như các dạng hoạt động của trẻ mọi lứa tuổi, đặc biệt là các hoạt động thu hút các cô gái tuổi phổ thông cơ sở: câu lạc bộ ngoại ngữ, nhóm chơi cờ, nhóm "hoạt động vì môi trường xanh, sạch, đẹp", nhóm cầu lông, nhóm bơi... Các bé gái đặc biệt cần phải hiểu rằng

"BẠN" phải là một người tích cực và sẵn sàng hỗ trợ. Người lớn chúng ta cũng dễ nhận ra rằng những cô bé thích được nổi bật sẽ dễ bị vướng vào những nhóm bạn không lành mạnh. Các nhà nghiên cứu cũng có chứng cứ cho thấy những cô bé tập trung nhiều vào việc học, có những thành tích trong học tập, trong thể thao hay trong một hoạt động ngoại khoá nào đó thường vững vàng hơn trước những hành vi bắt nạt, quấy rối vì các cô bé này có đủ tự tin, không lo lắng về vị trí thật sự của mình.

Ghi nhật ký. Nên khuyến khích các bé gái ghi nhật ký vì đây là cách thể hiện cảm xúc của mình một cách an toàn. Cần ghi lại mọi loại cảm xúc: vui, buồn, thất vọng, cáu giận, khó chịu; điều này giúp trẻ nhìn lại mọi sự kiện, nhận ra những điểm tích cực và xả được những uẩn ức trong lòng. Hơn thế, có thể tránh được việc do cảm xúc nhất thời, chia sẻ thông tin nhạy cảm với bạn, để rồi sau đó vì nguyên nhân này hay nguyên nhân khác, thông tin không còn giữ được bí mật.

Đồng thời, khuyến khích trẻ ghi lại những lần bị bắt nạt, bao gồm ngày, thời gian và tên của những trẻ tham gia bắt nạt. Điều này sẽ có ích như những bằng chứng khi cần phải nói chuyện với nhà trường hay đoàn thể nào đó.

Nhờ nhà trường hỗ trợ. Nhà trường chính là nơi diễn ra phần lớn các hoạt động của học sinh nên các tổ chức của nhà trường cần đặc biệt lưu ý hiện tượng này. Phụ huynh cần thông báo cho nhà trường những dấu hiệu của các hành vi bắt nạt, khủng bố bạn bè, kết hợp với nhà trường và các tổ chức thanh, thiếu niên lập ra các nhóm tư vấn, nhóm hỗ trợ nạn nhân, liên lạc với các nhà tâm lý khi cần, tổ chức các lớp huấn luyện các kỹ năng ứng xử cần thiết, các diễn đàn trao đổi và hỗ trợ nhau giữa học sinh các lớp trên với các lớp dưới… Nhưng lưu ý chỉ liên hệ khi có sự đồng ý của con. Các bé sợ bị trả thù nên việc giữ kín thông tin cũng là cách tạo được sự an toàn về tâm lý cho trẻ.

Phụ huynh cũng nên lưu ý đề phòng vấn đề này ngay từ khi nó chưa xảy ra. Thử hỏi con gái bạn xem con bạn có thấy hiện tượng có ai đấy đối xử tệ với bạn bè không? Nếu có thì những hành vi tệ hại đó là những hành vi cụ thể nào? Thầy cô có biết chuyện đó không? Hãy luôn quan tâm và cho con mình biết rằng chúng có thể tin tưởng cha mẹ, có thể trao đổi với cha mẹ bất cứ khi nào, về bất cứ vấn đề gì. Hãy cùng trẻ nghĩ ra hàng loạt cách đối phó với tình huống thật, cũng như những tình huống có thể xảy ra. Nếu con bạn đồng ý thì bạn có thể trao đổi với phụ huynh của bạn nó, với thầy cô… về vấn đề xảy ra ở trường, ở nơi trẻ chơi hay tham gia sinh hoạt.

Với một hiện tượng tiêu cực còn đang manh nha, nếu chúng ta có những biện pháp hữu hiệu để đối phó thì hiệu quả chắc chắn sẽ cao hơn. Các bé gái trải qua thời gian dậy thì khó khăn hơn các bạn nam đồng trang lứa, những hành vi thiếu cân nhắc có thể dẫn đến hậu quả nặng nề, nguy hiểm hơn, do đó, các bé cần được lưu tâm đến nhiều hơn, cần được hỗ trợ để đối mặt với vấn đề mang tính xã hội này.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Mình đang chơi game Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2. Chơi tới bản thứ 1, chương 3 thì game tự nhiên báo lỗi "General protection fault: history...". Có cách nào giải quyết lỗi này không? (chaosrising91 – Cộng đồng TGVT)

Tham khảo tại http://www.gamefaqs.com/boards/944074-tom-clancys-rainbow-six-vegas-2/46147601, lỗi mà bạn gặp phải là do chơi game trên máy tính trang bị bộ xử lý đa nhân (trong khi Vegas 2 chỉ hỗ trợ tối ưu cho BXL đơn nhân). Bạn có thể dùng một chương trình cho phép can thiệp vào số lượng BXL mà 1 phần mềm cần dùng. Ví dụ ở đây dùng WinLauncherXP (tiện ích miễn phí dùng cho Windows 2000/XP, tải tại http://www.majorgeeks.com/WinLauncherXP_d870.html), tạo 1 profile cho Vegas 2, không cho chạy đa nhân chỉ thiết lập cho 1 BXL. Sau đó dùng profile này để chơi riêng Vegas 2.

Làm sao để biết card đồ họa nào thích hợp với máy mình? Có phải là chỉ dựa vào bo mạch chủ và bộ nguồn để chọn card màn hình cho máy hay phải dựa vào cả RAM và CPU để chọn? Mình đang định mua card đồ họa mới nhưng sợ nó không tương thích và bị lỗi. Mình dùng BMC Asus P5K SE/EPU, không biết dòng card đồ họa ATI HD từ 4600 trở đi có thể tương thích tốt không? (hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Chuẩn PCI Express (PCIe) có tính tương thích ngược giữa các phiên bản 1.0/2.0/2.1/3.0. Trong đó PCIe x16 được thiết kế riêng cho card đồ họa, đáp ứng băng thông cho nhu cầu giao tiếp tốc độ cao giữa card đồ họa và BMC. Theo thông tin sản phẩm tại http://www.asus.com/product.aspx?P_ID=39UpmslPaqx0TkDR, BMC Asus P5K SE/EPU có khe PCIe x16, bạn có thể gắn và sử dụng bất kỳ card đồ họa nào nếu nó hỗ trợ giao tiếp PCIe x16. Với những dòng card đồ họa trung hoặc cao cấp, bạn cần tìm hiểu thêm công suất hoạt động để trang bị bộ nguồn phù hợp. Thông tin về CPU và RAM dùng để tham khảo nhằm tối ưu đồng bộ cho máy tính theo nhu cầu của người dùng, tránh trường hợp máy tính yếu nhưng dùng card đồ họa cao cấp hoặc ngược lại.

Máy mình bị lỗi nên cài lại bản Ghost đè lên ổ C, nhưng sau đó thì không chạy được game PES 2011 nữa. Khi vào thì máy báo "PES 2011 has not been install". Xin hỏi có cách nào để mình có thể chơi game mà không cần cài lại vì mình vừa mới cài bản vá lỗi, rất ngại phải cài lại nữa. Các game khác mình đang chơi như Mass Effect 2, Black Ops... thì cũng gặp vấn đề như thiếu PhysX, DirectX hoặc Games for Windows Live không vào được game, nhưng sau khi cài lại những phần mềm trên thì đã khắc phục được, chỉ có PES 2011 là không được thôi. (hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Có một số game chơi không cần cài đặt, nghĩa là bạn có thể sao chép từ máy này sang máy khác và khởi chạy tập tin .exe tương ứng là đã có thể chơi được. Tuy nhiên một số game thì lại đòi hỏi phải có thông tin cài đặt trên hệ thống ở ổ C, nếu thiếu thì không chạy được. Có lẽ PES 2011 thuộc dạng thứ 2 vì khi ghost lại ổ C, thông tin cài đặt của trò chơi này không còn.

Tôi chơi Dead Space 2 trên Windows 7, đến chapter 6 rồi mà sao chưa có giáp mới? (vn009865 – Cộng đồng TGVT)

Trong khi chơi, bạn phải lưu ý mọi ngóc ngách của game để tìm các thẻ chứa dữ liệu. Mỗi thẻ sẽ mở ra món đồ tương ứng được bán trong Shop. Do đó khi nhặt được thẻ chứa dữ liệu, bạn nên kiểm tra hành trang để đọc thông tin về thẻ xem sẽ mở ra món đồ nào. Khi tìm được thẻ, bạn mang đến Shop thì Shop sẽ tự động mở các món đồ tương ứng (có thông báo theo kiểu "unlock"). Bên cạnh việc trang bị giáp mới, bạn cũng nên chú ý đến việc nâng cấp các tính năng cho giáp hiện tại (sẽ áp dụng lên cho cả giáp mới) nhằm tăng cường sức phòng thủ của giáp, không cần đợi đến khi có giáp mới mới bắt đầu nâng cấp.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

NHỮNG GAME HAY NHƯNG "CHÌM" NHẤT NĂM 2010

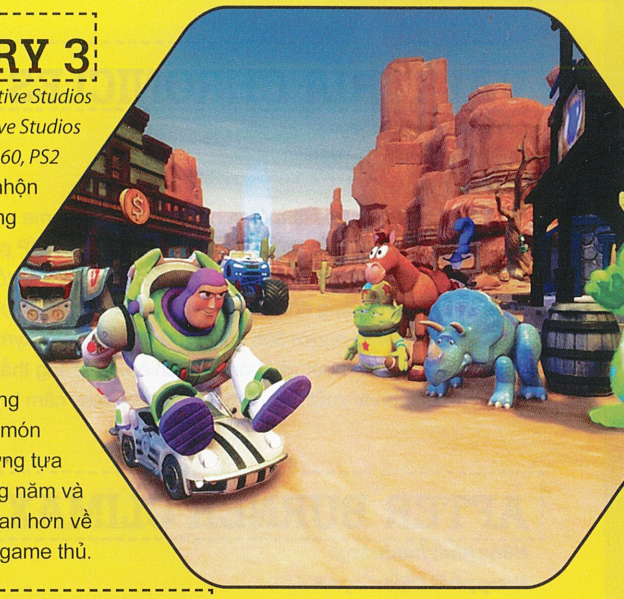
NĂM 2010 TRẢI QUA VỚI KHÁ NHIỀU TỰA GAME ĐỈNH CAO ĐƯỢC PHÁT HÀNH VÀ GẶT HÁI ĐƯỢC NHỮNG THÀNH CÔNG VANG DỘI. TRONG SỐ NÀY CÓ THỂ KỂ ĐẾN CÁC SIÊU PHẨM NHƯ RED DEAD REDEMPTION CỦA ROCKSTAR GAMES, MASS EFFECT 2 CỦA BIOWARE, HALO REACH CỦA BUNGIE HAY SUPER MARIO GALAXY 2 CỦA NINTENDO..., NHỮNG GAME ĐỀU ĐẠT ĐƯỢC KHÁ NHIỀU GIẢI THƯỞNG TRONG CÁC BÌNH CHỌN CUỐI NĂM. TUY NHIÊN, NĂM 2010 VẪN XUẤT HIỆN NHỮNG TỰA GAME CÓ CHẤT LƯỢNG RẤT KHÁ NHƯNG VÌ MỘT SỐ LÝ DO LẠI QUÁ "CHÌM" SO VỚI NHỮNG TỰA GAME BOM TẤN KỂ TRÊN. CHÚNG TA CÙNG ĐIỂM QUA NHỮNG TỰA GAME HAY NHƯNG "CHÌM" NHẤT NĂM 2010 VỪA QUA NHÉ.

PINBALL FX2

Hãng phát hành: *Zen Studios*
Hãng phát triển: *Zen Studios*
Hệ máy: *Xbox 360*

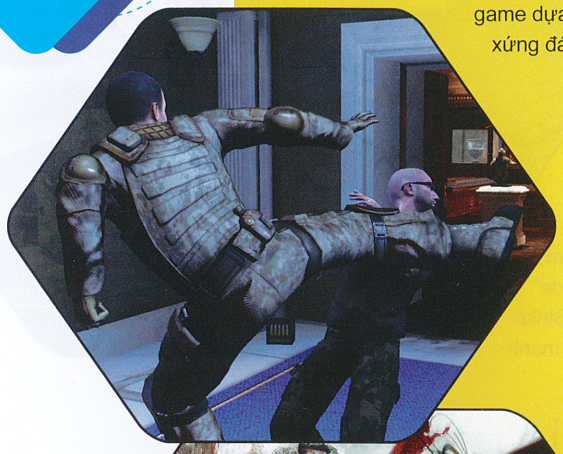
Mặc dù chỉ là một game dạng pinball nhưng không vì thế Pinball FX2 lại được thiết kế sơ sài hay đơn giản. Ngược lại, tựa game của Zen Studios được trau chuốt khá tốt về thiết kế lẫn đồ họa, với những chiếc bàn pinball được đưa vào cực kỳ độc đáo và bắt mắt. Ngoài ra, Pinball FX2 có tích hợp tính năng Leaderboards chi tiết giúp người chơi nắm bắt thành tích của mình với những người chơi online khác để cải thiện vị trí của mình. Một tựa game đáng tải về để chơi để giết thời gian trong những lúc rảnh rỗi trong công việc hoặc xả "stress" cực kỳ hiệu quả khi bạn đăng ký dịch vụ Xbox Live của Xbox 360.

TOY STORY 3



Hãng phát hành: *Disney Interactive Studios*
Hãng phát triển: *Disney Interactive Studios*
Hệ máy: *Wii, DS, PC, PS3, PSP, 360, PS2*

Toy Story 3 là tựa game dựa theo bộ phim hoạt hình vui nhộn của Pixar phát hành trong năm qua và tất nhiên, trò chơi không thoát khỏi định kiến chất lượng kém vì là một game "ăn theo" phim. Tuy nhiên, cách chơi của Toy Story 3 đã làm bất ngờ các fan của bộ phim lẫn những người chơi thuần túy với phong cách game "platformer" sâu sắc cùng một thế giới mở rộng với hàng loạt nhân vật đồ chơi dễ thương. Bên cạnh đó, Toy Story 3 còn đa dạng ở hệ thống nhiệm vụ cùng một môi trường bạn có thể xây dựng và phát triển với những món đồ chơi của mình. Trò chơi là một trong những tựa game dựa theo phim xuất sắc nhất trong năm và xứng đáng có sự nhìn nhận khách quan hơn về chất lượng từ các game thủ.



ALPHA PROTOCOL

Hãng phát hành: *Sega*
Hãng phát triển: *Obsidian Entertainment*
Hệ máy: *PC, Xbox 360, PS3*

Alpha Protocol là tựa game hành động nhập vai do Obsidian Entertainment phát triển và Sega phát hành vào tháng 6 năm 2010 và nhận được khá nhiều đánh giá trái chiều. Bên cạnh lối chơi hành động bí mật được xem là thiết kế khá bắt cập, càng đi sâu vào trò chơi Alpha Protocol đã chứng tỏ yếu tố nhập vai khá hấp dẫn và xuyên suốt: hệ thống đối thoại giữa các nhân vật ảnh hưởng đến diễn biến cốt truyện, tính kết nối cao giữa các nhiệm vụ trong game. Một phần lý do Alpha Protocol bị "chìm" trong năm 2010 là sự xuất hiện khá nhiều tựa game RPG đỉnh khác cạnh tranh như Mass Effect 2, Resonance of Fate, Final Fantasy XIII...

DARKSIDERS

Hãng phát hành: *THQ*
Hãng phát triển: *Vigil*
Hệ máy: *PC, Xbox 360, PS3*

Ngay từ những đoạn phim giới thiệu game và cả trong cách chơi thực tế, Darksiders của hãng Vigil đã cho thấy sự tương đồng khá lớn với các tựa game bom tấn như God of War hay The Legend of Zelda. Tuy nhiên, tựa game của Vigil vẫn rất thành công ở triết lý xây dựng lối chơi của mình từ những tinh hoa của những tựa game xuất sắc khác. Hệ thống combo và các tên "trùm" của Darksiders có hơi hướng rất giống God of War, trong khi đó yếu tố phiêu lưu lại lấy cảm hứng từ The Legend of Zelda. Darksiders là tựa game hành động khá hay; tuy nhiên, việc ảnh hưởng từ các tựa game lớn khác khiến trò chơi không để lại nhiều ấn tượng với các fan kì cựu của thể loại này.

DEADLY PREMONITION

Hãng phát hành: *Ignition*
Hãng phát triển: *Access*
Hệ máy: *Xbox 360*

Với đồ họa trung bình và chế độ điều khiển khá bất tiện, tựa game hành động kinh dị Deadly Promonition dễ dàng "chìm nghỉm" giữa hàng loạt tựa game đỉnh cao khác trong năm nay. Tuy nhiên, nếu vượt qua những rào cản về hình ảnh và cách điều khiển ban đầu, bạn sẽ khám phá ra Deadly Premonition sở hữu khá nhiều yếu tố hấp dẫn từ những tựa game đỉnh cao như thế giới mở của Grand Theft Auto, các đoạn hội thoại độc đáo của Shenmue và đặc biệt hệ thống chiến đấu hấp dẫn của Resident Evil 4. Mặc dù chịu ảnh hưởng bởi những tựa game lớn kể trên nhưng Deadly Premotion tạo cho người chơi cảm giác rất riêng và độc đáo.

VALKYRIA CHRONICLES II

Hãng phát hành: *Sega*
Hãng phát triển: *Sega*
Hệ máy: *PSP*

Valkyria Chronicles là một trong những dòng game xuất sắc nhất của Sega, và phiên bản thứ 2 của dòng game trên PSP phát hành trong năm nay đã chứng tỏ điều đó. Trò chơi hài hòa các yếu tố chiến thuật, nhập vai và hành động đồng thời có hệ thống đồ họa vào hàng đẹp nhất trên hệ PSP. Cải tiến từ người tiền nhiệm trên hệ PS3, Valkyria Chronicles II đẩy mạnh yếu tố chiến thuật và không khí chiến đấu căng thẳng. Một trong những tựa game nhập vai xuất sắc nhất trên các hệ máy cầm tay phát hành năm 2010.

AFTER BURNER CLIMAX

Hãng phát hành: *Sega*
Hãng phát triển: *Sega-AM2*
Hệ máy: *PS3, Xbox 360*

After Burner Climax (ABC) là tựa game tải về từ dịch vụ của PS3 và Xbox 360, vốn là phiên bản tiếp theo của dòng game máy bay chiến đấu nổi tiếng trên máy thùng After Burner. Lên hai hệ máy mới, ABC vẫn giữ lại được những hiệu ứng cháy nổ và chiến đấu đậm chất máy thùng trên nền đồ họa HD sắc nét. Trò chơi bổ sung thêm cơ cấu "bullet-time" làm chậm thời gian chuyển động, bên cạnh chế độ mới "Climax Mode". ABC bổ sung hàng loạt các chiến đấu cơ mạnh mẽ như F/A-18E Super Hornet, F-15E Strike Eagle, F-14D Super Tomcat..., cân bằng giữa hai yếu tố cải tiến và lưu giữ những điểm mạnh của phiên bản trên máy thùng đã phát hành trước đây.

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Hãng phát hành: *Namco Bandai*
Hãng phát triển: *Ninja Theory*
Hệ máy: *PS3, 360*

Có thể nói Enslaved: Odyssey to the West là tựa game "Tây Du Ký" của phương Tây với cốt truyện và dàn nhân vật khá tương đồng với bộ tiểu thuyết kinh điển của Trung Quốc. Tựa game của Ninja Theory có hệ thống gameplay khá quen thuộc kết hợp hành động và các pha leo trèo tương tự Uncharted hay Tomb Raider, tuy nhiên điểm sáng nhất của trò chơi là kịch bản và dàn nhân vật đầy cá tính do Alex Garland, tác giả kịch bản của các tựa phim như 28 Days Later, Sunshine, thực hiện. Bối cảnh hậu tận thế của trò chơi cũng đóng vai trò rất lớn trong việc hình thành cốt truyện và tính cách nhân vật của Enslaved. Điểm đáng tiếc nhất của Enslaved: Odyssey to the West là yếu tố hành động không quá nổi bật, do vậy trò chơi dễ dàng "chìm xuồng" trong hằng hà sa số những game cùng thể loại ra mắt trong năm vừa qua.

HOARD

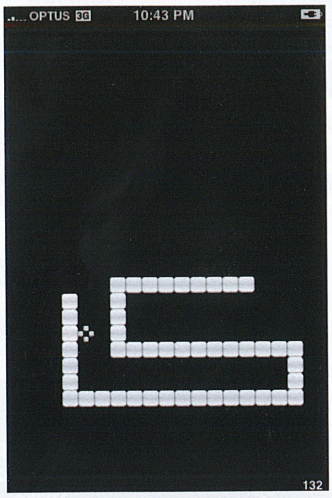
Hãng phát hành: *Big Sandwich Games*
Hãng phát triển: *Big Sandwich Games*
Hệ máy: *PS3, PC*

Hoard là tựa game tải về từ dịch vụ PSN của PS3 và thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực. Tuy nhiên, qui mô của Hoard không chỉ nằm ở một game tải về đơn giản mà nó được thiết kế khá sâu sắc và đa dạng với hệ thống lính đậm chất fantasy. Lối chơi cuốn hút và thử thách, đồng thời có sự đa dạng của bản đồ khiến Hoard trở thành một trong những tựa game chiến thuật đáng chú ý nhất trên hệ PS3 năm 2010. Thêm một tin vui cho các fan của thể loại chiến thuật là đến năm 2011, Hoard sẽ chính thức xuất hiện trên hệ PC.

CẨM TÚ

"RẮN" ĐÃ TIẾN HÓA NHƯ THẾ NÀO?

Dòng game Snake (hay Rắn săn mồi) thuộc hàng tiền bối trong game giới khi đại diện đầu tiên xuất hiện từ tận thập niên 1970 trên các máy arcade. Cái tên Snake không dành riêng để chỉ tựa game nguyên thủy mà còn được dùng với nghĩa rộng hơn để chỉ chung 1 nhóm game có tính chất tương tự. Luật chơi đơn giản để ai cũng có thể nắm bắt nhưng lại hấp dẫn và dễ ghiền, Snake chiếm trọn tình cảm của mọi người và hoàn toàn xứng đáng có mặt trong ngôi đền những game huyền thoại. Đến những năm cuối thập niên 1990, với việc được cài sẵn trên mỗi máy ĐTDĐ Nokia, Snake trở nên "phổ cập" với mọi người trong thời kỳ bùng nổ của thiết bị này. Từ đó đến nay, không biết đã có bao nhiêu biến thể của tựa game này xuất hiện trên khắp các thế hệ ĐTDĐ khác nhau. Chỉ riêng với iOS, số đầu game Snake cũng lên đến cả trăm phiên bản đủ cấp độ từ đơn giản đến phức tạp. Chúng ta hãy cùng nhau điểm qua xem các chú "rắn" này đã tiến hoá như thế nào trên vườn "táo" iOS nhé.



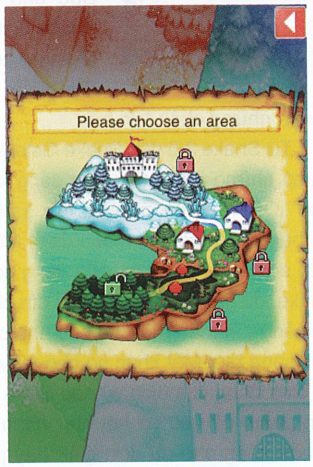
Snake 2.0 được thiết kế đơn giản hết mức có thể.

Trước hết phải kể đến nhóm những game được thiết kế còn đơn giản hơn cả các phiên bản trên ĐTDĐ cổ điển. Tiêu biểu cho nhóm này là các game Snake 2.0, Snake Again, Good Old Snake, và Retro Snake. Sử dụng tông đen trắng hoặc màu sắc cực kỳ đơn giản, các chú rắn và mồi được tạo hình từ những khối vuông, cách chơi chỉ chứa đựng những yếu tố cơ bản nhất buộc phải có trong bất kỳ game Snake nào, xem ra những game loại này khó lòng giữ chân người chơi lâu bởi sự đơn điệu của mình. Thứ duy nhất có thể khiến bạn chú ý đến nhóm này là đa phần chúng đều được phát hành miễn phí trên App Store.

Mobile Snake đưa người chơi quay về với giao diện Nokia 3310.

Hình ảnh đã được chăm chút hơn trong Snake Ace Pro.

Nhóm thứ hai "tiến hoá" hơn nhóm đầu đôi chút khi mô phỏng lại các game trên máy ĐTDĐ đời trước. Có thể kể đến một số đại diện như Mobile Snake tái tạo tựa game như máy Nokia 3310, hay OmNomNom được thiết kế theo giao diện ĐTDĐ cũ kĩ. Vài game thủ hoài cổ sẽ yêu thích những tựa game dạng này nhưng liệu phần đông có thật sự hài lòng khi đang sở hữu một chiếc smartphone mạnh mẽ mà lại chỉ được thưởng thức những tựa game theo tiêu chuẩn của ĐTDĐ của thập niên trước?



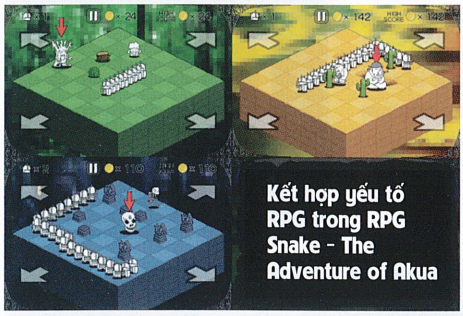
Snake Deluxe II thiết kế theo kiểu từng màn chơi liên hoàn.

Nếu không hứng thú với những tựa game có hình thức kém bắt mắt bên trên, người chơi có thể thử qua một số game được thiết kế đẹp, tận dụng được thế mạnh trong việc trình diễn đồ họa của những "quả táo nhỏ".

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

- Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**



3D, khác hẳn với 2D truyền thống. Robo Snake 3D là một tựa game như thế khi bước đầu thử nghiệm mô hình bản đồ 3D nhưng chỉ ở mức độ cơ bản mà không tạo được khác biệt nhiều so với các game Snake 2D. Đỉnh cao của việc áp dụng 3D vào thể loại này không game nào khác hơn là Snake Galaxy. Không hề quá lời khi khẳng định hiệu ứng của Snake Galaxy đối với dòng game Snake cũng giống như những gì mà siêu phẩm Super Mario Galaxy đã làm với dòng game Mario. Không phủ nhận Snake Galaxy phần nào vay mượn ý tưởng từ Super Mario Galaxy, nhưng để biến những gì học hỏi được thành thế mạnh của mình cũng không phải là chuyện đơn giản. Snake Galaxy đã thành công trong việc đem đến cho người chơi những trải nghiệm mới mẻ qua việc thưởng thức tựa game trên nền bản đồ 3D hoàn chỉnh. Độc đáo và hấp dẫn, Snake Galaxy là kẻ tiên phong trên con đường đưa dòng game Snake đi đến những chân trời mới.

Snake Galaxy đưa người chơi đến thế giới 3D ấn tượng.

Một vài đại diện như Snake Ace Pro, Snaked, Star Snake, DeeDum có hình ảnh đẹp, hiệu ứng khá ấn tượng. Nhưng nhìn chung đây cũng chỉ là một lứa "rắn" mang bộ da bóng bẩy hơn mà thôi, trong khi bản chất cũng không có nhiều khác biệt so với những nhóm trên.

Nhóm game tiếp theo được đánh giá cao hơn do không chỉ trau chuốt về mặt đồ họa mà họ còn biết làm "giàu" hơn cho phần nội dung để sản phẩm của mình đem lại giá trị giải trí cao hơn. Có khá nhiều ý tưởng khác nhau từ việc áp dụng tính năng cảm ứng vị trí cho hệ thống điều khiển (Space Snake, Python), mở rộng bản đồ thành các khu vực liên hoàn (Glow Doodle Snake 1, 2), cho đến đưa hệ thống màn chơi và nhiệm vụ vào game (Snake XT, Snake Deluxe II). Một số tựa game khác còn kết hợp cả với yếu tố nhập vai (RPG Snake - The Adventure of Akua), giải đố (Snake Puzzle) vào trong cách chơi. Đây chính là thế hệ "rắn" đông đảo và đa dạng nhất trên iOS hiện nay, đáp ứng được nhu cầu của phần lớn game thủ yêu thích dòng game này.

Nhưng để tạo được dấu ấn nổi trội thì một tựa game phải biết lựa chọn lối đi riêng mà không theo lối mòn của đám đông. Với dòng game Snake, lối đi riêng đó là thiết kế trên môi trường

Từ Snake 2.0 đến Snake Galaxy, họ nhà "rắn" đã có những bước tiến hóa đáng kể trong vườn "táo" iOS. Việc có cả trăm tựa game khác nhau tự thân nó đã nói lên nhiều điều! Một mặt nó cho thấy sức sống mãnh liệt của dòng game kinh điển Snake, dù đã hơn 40 năm tuổi đời nhưng vẫn còn là mảnh đất màu mỡ cho các nhà phát triển mặc sức sáng tạo. Mặt khác nó cho thấy tính đa dạng và bình đẳng của dịch vụ App Store khi tất cả các sản phẩm đều có cơ hội như nhau để xuất hiện và toả sáng cho dù đơn giản hay phức tạp như thế nào đi nữa. Có lẽ người được hưởng lợi nhất ở đây chính là các game thủ khi có nhiều sự lựa chọn từ "thượng vàng" đến "hạ cám" với các mức giá hợp lý cho nhu cầu giải trí của mình.

NGUYÊN CHƯƠNG

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

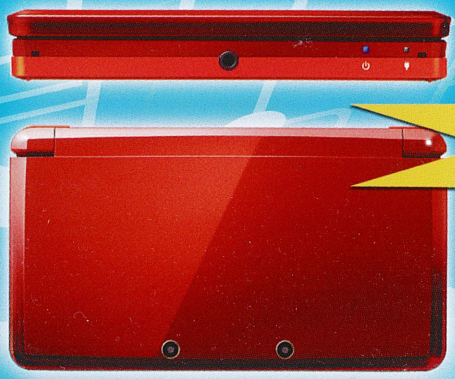
HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê
www.haloshop.vn

Trải Nghiệm 3D Cùng HALO

Đặt Trước Hôm Nay Có Ngay Giá Tốt
Hãy Là Người Đầu Tiên Sở Hữu Máy 3D Cầm Tay

Nintendo 3DS "Dẫn Đầu Game 3D"



ĐẶC BIỆT
CHƠI GAME 3D
KHÔNG CẦN KÍNH

Màu sắc:

(Tặng Dán Màn Hình)

(Tặng 40 games)

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

(Tặng 5 Games)

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"

KINECT
(Tặng 2 games)

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi
6.200.000 đ

Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)
(Tặng 2 games)

HALO - Đại Lý Chính Thức Apple Tại Việt Nam

- Hàng Chính Hãng
- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí
- 1000 Phim HD Cho iPhone, iPad Với Phụ Đề Đầy Đủ

Giá Luôn Tốt Nhất

MacBook Pro / MacBook Air

iPad

iPhone 4

iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

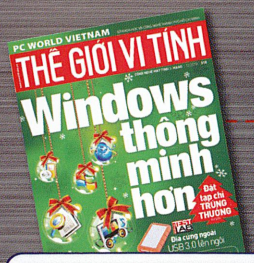
82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM



THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Game và giải trí

Nguồn thông tin về game và giải trí cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**

e++

Thông tin-Tư vấn về SP tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do bạn đọc tạp chí là các chuyên gia, nhà quản lý và người dùng bình chọn.

Giải "GameCup"

Giải thưởng dành cho các sản phẩm game hay, giải trí thiết thực và vinh danh các nhà phát hành có uy tín, các cầu thủ và đội game được ưa chuộng.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

GV-N560SO-1GI

Dòng sản phẩm Siêu Ép Xung

- ★ Core Clock:1000 MHz(Standard 822 MHz)
- ★ Memory Clock: 4580 MHz(Standard 4000 MHz)
- ★ Memory Size: 1GB GDDR5
- ★ Hiệu năng cao hơn 21%*

Card GTX 560 Ti Nhanh Nhất Thế Giới

Hiệu năng đỉnh cao. Tốc độ tuyệt đối. Linh kiện tốt nhất

GPU GAUNTLET Sorting

Quy trình tuyển chọn GPU hàng đầu - chỉ những GPU tốt nhất được chọn cho các card SOC.

WINDFORCE ANTI-TURBULENCE COOLING

Thiết kế tản nhiệt tạo đối lưu khí trong thùng máy - mát hơn 16%** so với tản nhiệt chuẩn.

Ultra Durable VGA PLUS Proadlizer Added

Linh kiện chất lượng cao - Đem đến năng lượng sạch hơn thiết kế tiêu chuẩn.

Another Choice:

GV-N560OC-1GI

- ★ Core Clock: 900 MHz
- ★ Memory Clock: 4000 MHz
- ★ Memory Size: 1GB GDDR5

* GIGABYTE GTX 560 Ti SOC cho hiệu năng cao hơn 21% so với tiêu chuẩn của NVIDIA.

** GIGABYTE GTX 560 Ti SOC mát hơn 16% so với thiết kế tiêu chuẩn của NVIDIA.

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

PhysX by NVIDIA

GEFORCE 3D VISION READY NVIDIA

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN

162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH

Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030

Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :

Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn